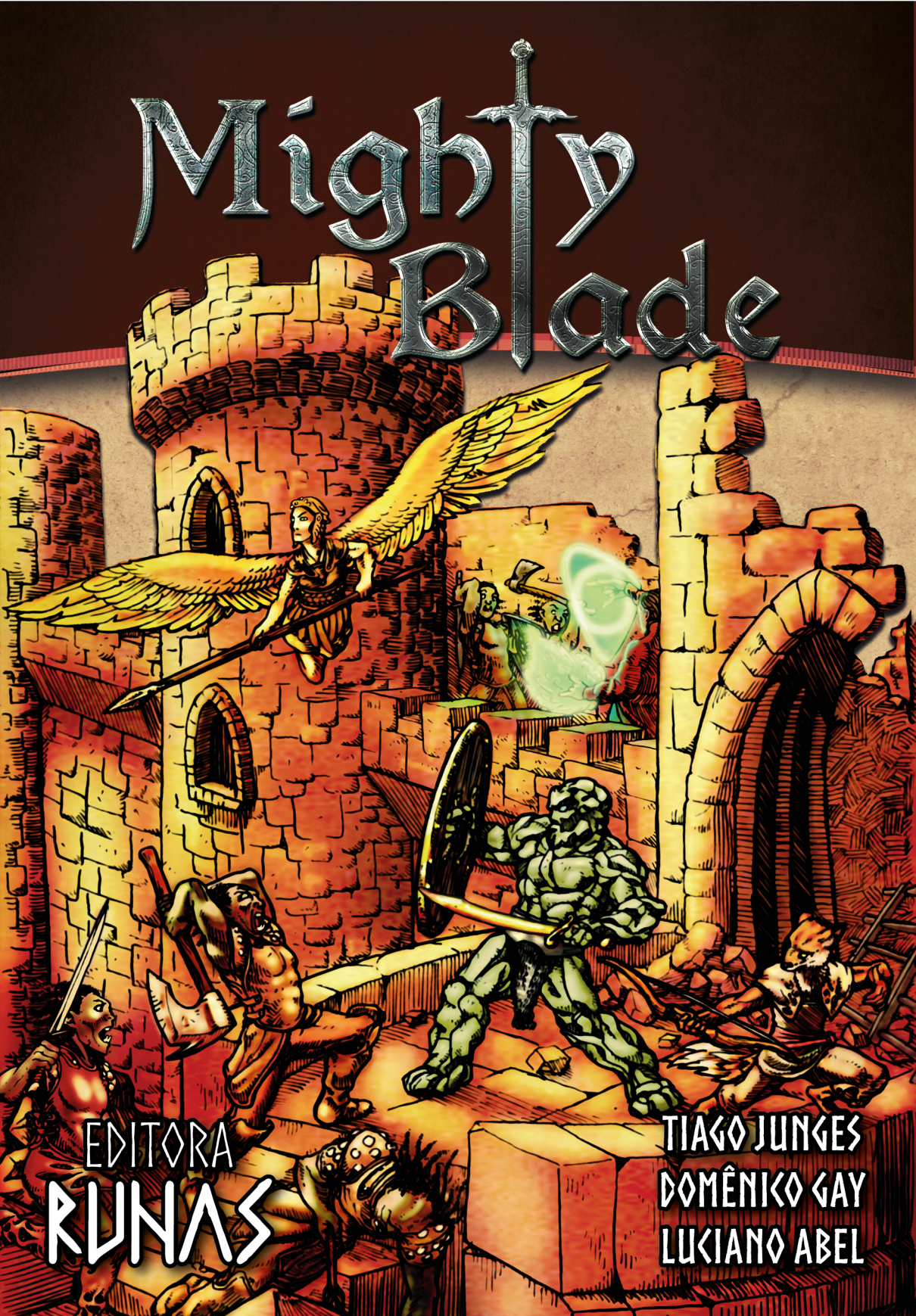
Mighty Blade



TIAGO JUNGES
DOMÊNICO GAY
LUCIANO ABEL

EDITORA
RUNAS

TIAGO JUNGES
DOMÊNICO GAY
LUCIANO ABEL

Mighty Blade

3ª Edição
Tiago Junges
Porto Alegre
2017

Versão: 3.5
Copyrights © Tiago Junges
Autores: Tiago Junges, Domênico Gay, Luciano Abel
Ilustração de Capa: Domênico Gay (do.grafite@gmail.com)
Design de Capa: Aline Rebelo (aline.rebelo@gmail.com)
Ilustrações Internas: Domênico Gay (do.grafite@gmail.com)
Design e Diagramação: Luciano Abel (luciano.abel@gmail.com)
Mighty Blade™ foi criado em 2003 por Tiago Junges (coisinhaverde@gmail.com)

Agradecimentos de Tiago
Agradeço a meus pais e minha esposa
Aline por sempre me apoiarem e acreditarem nesse projeto.

Agradecimentos de Domênico
Agradeço à minha mãe, Maria Helena Niemeyer, e à minha avó, Alba Martinatto Gay,
que me ensinaram o prazer de ler, imaginar e desenhar.

Agradecimentos de Luciano
Agradeço ao meu pai Julio Abel, por me ensinar que sonhos
são possiveis, e por ter dedicado sua vida para que eu realiza-se os meus.

Agradecemos também aos amigos que nos ajudaram a testar e jogar o sistema: Bruno Henrique Junges, Augusto "Joey" Vargas, Eduardo "Coveiro" Cadore, Thomas Trento, Henrique Appelt, Gustavo Serafim, Thiago "HC" Carvalho, Daniel Centeno, Fernando Bichler, Catarina Voloski, Ricardo Peglow Kuhn, Ismael Nunes, Viktor de Moraes, Leonardo Kams e Homer J. Simpson.

E agradecemos a todos aqueles que continuam jogando e apoiando o RPG nacional.

Impresso por Evangraf Ltda.

Que rolem os dados!!!
www.mightyblade.com
www.coisinhaverde.com
Porto Alegre
2017

Dados Internacionais de Catalogação na Fonte (CIP)

J95m Junges, Tiago
Mighty Blade / Tiago Junges, Domênico Gay, Luciano Abel; [ilustração Domênico Gay] – 3.ed. – Porto Alegre: [Edição de Tiago Junges], 2017.
176f. : il.

Índice
ISBN: 978-85-922369-0-8

1. Jogos de Aventura. 2. Jogos de fantasia. I. Gay, Domênico. II. Abel, Luciano. III. Título.

CDD: 793.9

Gabriela M. Lopes CRB10/1842

TIAGO JUNGES
DOMÊNICO GAY
LUCIANO ABEL

Mighty Blade

COISINHA VERDE

Apoiadores

Aqui estão listados todos aqueles que apoiaram esse projeto, tornando possível a existência da 3ª Edição do Mighty Blade. Esse livro só existe por causa deles, não tenham dúvidas disso! A eles fica o nosso grande agradecimento por terem acreditado na nossa empreitada e terem caminhado conosco até aqui, essa foi uma grande aventura, mas as próximas serão ainda maiores!

AVENTUREIROS

Caio Trindade Pereira, Lucas Comerlato, Maximilian da Costa Pereira Ferreira

HERÓIS

Adley de Oliveira, Albert Franco da Rosa, Albertine Weber Carneiro, Alexandre Rafael Esperança, Allan Jonatan, Allan Kardec Bandeira de Melo Filho, Arthur Giacobbo Brandão, Bezaliel Lucas, Bruno Baere Pederassi Lomba de Araujo, Bruno Della Ripa Rodrigues Assis, Bruno Mattos da Silva, Caio César Nunes, Carina Wachholz Neves, Carlos Buggyman, Carlos Eduardo Felin Tamiosso, Cassio Lago Volpato, Cesar Hitos Araujo, Cezar Capacle, Cézar de Souza Aguiar Viana, Clara Castilho Oliveira, Cláudio Vinicius do Patrocínio, Claus Tessmann, Cleison Rafael da Silva Ferreira, Cristiane Lopes de Oliveira Alves, Cristiano Alexandre Moretti, Cristiano Vitor da Silva, Daniel Paes Cuter, Dausee, Demian Machado Walendorff, Diego Monteiro, Djalma Hendel Pereira Carneiro, Edgardo Fanor Duarte Mourão, Eduardo Augusto, Eduardo Gouvêa, Eduardo Henriques Kerr, Eduardo Santos de Lima, Eduardo Venâncio de Almeida Soares, Eduardo Vidal Cadore, Elcio Braga, Eliton da Silva Sant ana, Fabiano da Silva Silveira, Fabiano Fernandes, Fabio Cesar de Carvalho, Fábio Lofredo Cesar, Fabricio Cesar Gomes Filho, Fagner Rafael F Santos, Fausto Morabito, Felipe Borchhardt, Felipe Cardoso, Felipe Ferreira, Felipe Henrique Oliveira, Felipe Malandrin, Fernando Gruppelli Costa, Fernando Henriques Cravo Pires, Fernando Kempf, Francinaldo Araujo da Silva Filho, Gabriel Coelho, Gabriel Sathler, Gabriel Silveira Machado, Gabriela Vieira, Germano Pilar Ribeiro, Grupo da Fortuna, Guilherme dos Reis Rodrigues, Guilherme Esteves Gomes de Oliveira, Guilherme Gomes Neto, Guilherme Henrique Marculino Marques, Guilherme Souza, Gustavo Brauner, Gustavo Rocha, Heder Loose, Helder "MadClown" Poubel, Helton Silva da Cruz, Henrique Borges, Henrique Rodrigues, Herbert Ribeiro, Heron Xavier Lins, Hugo Rebonato, Huriel Almeida dos Santos, Igor Marlon B. Oliveira, Itamar Wustrow Junior, Jefferson Breno, Lomenha Pereira, João Lucas Roriz, João Pedro Ramos Pianta, João Victor Ferreira, João Victor Zulato Martins, João Vitor de Jesus Fernandes, João Vitor Santiago, Jonas Abade, Jonatan Cartilho Silva, José Lucas Queiroz Lucena, José Rafael de Souza, José Roberto Zanchetta, Julio Matos, Ketherin Caroline, Kleber de Oliveira Andrade, Laerso Ramos, Leandro de Miranda da Silva, Leon Lacerda, Leonardo Arcuri Florencio, Leonardo Dehan Bragé, Leonardo Fernandes, Levi Ribeiro de Abreu, Luan Ceu, Lucas Gabriel de Oliveira, Lucas Martins, Lucas Nunes de Carvalho, Lucas Pasetto, Lucas Pereira Reynaud, Lucas Roberto de Morais, Lucas Soares Prudêncio, Lucy Raful, Luigi Enrico, Luís Guilherme Bonafé Gaspar Ruas, Luis Henrique - O Heavy, Luiz Felipe, Luiz Guilherme Lopes dos Santos, Luiz Henrique Oliveira, Manolo Sampaio, Marcelo Silveira, Marcio Velleda da Silveira, Marcos Costa, Maria José de Farias, Mateus Dottein, Mateus Rodrigo Nunes Da Silva, Matheus Cruz, Matheus dos Santos Gonzaga, Matheus Fortunato Dário, Matheus Gustavo Jakimiu, Matheus Henrique Souza Mattos, Matheus Lianda, Matheus Oliveira Jorge, Matheus Ramos Ribeiro, Matheus Vinicius, Maurício Valente de Oliveira Júnior, Maxwell Araujo Santiago Tavares, Mykael Viana, Nathalia R. Costa, Nicolas Bohnenberger, Pablo Moreno, Paulo César Cipolatt de Oliveira, Paulo França, Paulo Henrique Batista Pereira, Paulo Junior Amaral, Paulo Ramon Nogueira de Freitas, Paulo Soldera, Pedro "BIT" Santos, Rafael Da Silveira Oliveira, Rafael Epelman, Rafael Lacerda Silveira Rocha, Rafael Ruiz Schlichting, Renato Wilson Captzan, Richarles Silva Cunha, Roberto Alves dos Santos, Rodrigo Bandeira, Rodrigo Lucas Pereira, Rubens Mateus Padoveze, Samuel Wagner Ferreira Nascimento, Sandro Tomasetti, Sidicleyton Ferreira, Silas Marques de Lima, Tales de Azevedo e Vasconcellos, Tales Medeiros de Araujo, Taty Chagas, Thayles Huchak, Theo Ribeiro de Barros, Thiago Chagas Gardiano, Thiago de Oliveira Gonçalves, Thomas Érick, Tiago Almeida, Tonico Lopes, Vanessa Ruffatto Gregoviski, Victor Castro, Vinicius Oliveira, Vitor Barbieri, Vitor Fernando, Vítor Luís Maurício da Silva, Willer Lage, Wying Yang, Ygor Goulart, Yuri Alfonso Machado.

Heróis Lendários

Arthur Giacobbo Brandão, Caio César Nunes, Claus Tessmann, Cleison Rafael da Silva Ferreira, Daniel Alves, Demian Machado Walendorff, Eduardo Venâncio de Almeida Soares, Eliton da Silva Sant Ana, Erick Willian Ayres, Fábio Lofredo Cesar, Fausto Morabito, Felipe Henrique Oliveira, Felipe Malandrin, Flavio Duarte, Flavio Rodrigo Sacilotto, Helder "MadClown" Poubel, Helio Rodrigues Machado Neto, Helton Silva da Cruz, Lucas Nunes de Carvalho, Lucas Pasetto, Luiz Guilherme Lopes dos Santos, Luiz Henrique Oliveira, Marcelo Silveira, Mateus Dottein, Mateus Rodrigo Nunes Da Silva, Matheus Henrique Souza Mattos, Paulo Henrique Batista Pereira, Paulo Junior Amaral, Paulo Ramon Nogueira de Freitas, Rafael Da Silveira Oliveira, Roberto Alves dos Santos, Rodrigo Bandeira, Rubens Mateus Padoveze, Silas Marques de Lima, Tales de Azevedo e Vasconcellos, Tales Medeiros de Araujo, Thiago de Oliveira Gonçalves, Thomas Érick, Vitor Barbieri, Vitor Fernando, Vítor Luís Maurício da Silva, Willer Lage, Wying Yang.

Ladrões de Túmulos

Caíque Zambom, Dayana Fernandes da Conceição, Eduardo Maciel Ribeiro, Emmanuel Kanter, Erik Nunes, Filipe "Angelus" Ragazzi, Filipe Barreto Gonçalves, Filipe Costa, Flavio Duarte, Flavio Rodrigo Sacilotto, Gabriel Halfen, Gabriel Teixeira de Souza Lima, Giordy Solarevicz, Helio Rodrigues Machado Neto, Jorge dos Santos Valpaços, Mauricio Vergara da Silva, Talita Weh, Valberto Pereira de Sousa Filho, Vitor Frazão Dias, Wesley McDaniel Ferreira de Souza

Arqueólogos

André David Sitowski, Cesar Questor, Cezar Capacle, Erick Nunes, Francisco Rosa da Rocha, Gabriel Da Costa, Leonardo Amaro da Silveira Silveira Carvalho, Lucas Ferreira Cardoso, Ofidio Nogueira, Sterfesson Higo de Lima Ferreira

Taverneiros

Erick Willian Ayres, Henrique Souto, Italo Pivato de Gaspero Lotufo

Sumário

Introdução **8**
Usando Este Livro 8
Ferramentas da Arte 9

Capitulo I - Regras **10**
Criação de Personagem 11
Raças 11
Classes 12
Atributos 12
Habilidades 13
Exemplo de Ficha 15
Habilidades Gerais 16
Pontos de Vida 17
Pontos de Mana 18
Recuperação 18
Deslocamento 18
Carga 20
Ações e Testes 21
Dados 21
A Dificuldade dos Testes 21
Tabela de Dificuldades 22
Confrontos 23
Exemplos de Testes 23
Inaptidão 29
Sucesso Crítico 30
Falha Crítica 31
Combate 32
Ações Livres 32
Ação de Movimento 32
Ações Padrão 33
Ações de Rodada Completa 33
Iniciativa 33
Ataque 34
Defesa 34
Alvo Específico 35
Morte Intantânea 35
Magia 36
Magia Arcana 36
Magia Mística 36
Desenhando Runas Arcanas e Selos Místicos 37
Rituais 38
Tomos de Magia 38
Motivação 40
Evolução do Personagem 40
Habilidades 40
Ponto de Evolução 40
Atributos 40
Aprendiz de [Classe] 41
Aposentando o Personagem 41

Capitulo II - Raças **42**
Aesires 43
Biologia 43
Cultura 43
Habilidades Extras 45
Anões 46
Biologia 46
Cultura 46
Habilidades Extras 48
Elfos 49
Biologia 49
Cultura 50
Habilidades Extras 51
Faens 52
Biologia 52
Cultura 53
Habilidades Extras 54
Faunos 55
Biologia 55
Cultura 55
Habilidades Extras 57
Firas 58
Biologia 58
Cultura 58
Habilidades Extras 60
Humanos 61
Biologia 61
Cultura 61
Habilidades Extras 63
Jubans 64
Biologia 64
Cultura 64

Habilidades Extras 66
Levent 67
Biologia 67
Cultura 68
Habilidades Extras 69
Mahoks 70
Biologia 70
Cultura 71
Habilidades Extras 72
Tailox 73
Biologia 73
Cultura 73
Habilidades Extras 75

Capitulo III - Clases 76
Bardo 77
Habilidades Básicas 78
Habilidades Avançadas 81
Druida 83
Habilidades Básicas 84
Habilidades Avançadas 87
Espadachim 90
Habilidades Básicas 91
Habilidades Avançadas 93
Feiticeiro 95
Habilidades Básicas 96
Habilidades Avançadas 99
Guerreiro 102
Habilidades Básicas 103
Habilidades Avançadas..... 105
Ladino 107
Habilidades Básicas 108
Habilidades Avançadas 110
Paladino 112
Habilidades Básicas 113
Habilidades Avançadas 115
Patrulheiro 117
Habilidades Básicas 118
Habilidades Avançadas 121
Rúnico 123
Habilidades Básicas 124
Habilidades Avançadas 127
Sacerdote 129
Habilidades Básicas 130
Habilidades Avançadas 133
Xamã 136
Habilidades Básicas 137
Habilidades Avançadas 140
Dogma e Espírito Animal..... 142

Capitulo IV - O Mestre 146
Montando a Aventura 147
Pegando Ideias 147
Aventuras Simples 148
Campanhas 148
Premiando os Jogadores 150
Mestre Adversário 151
Regra de Ouro 151

Capitulo V - Equipamento 152
Equipamento Geral 153
Tabela de Equipamentos Gerais... 153
Armas Corporais e de Distância 156
Tabela de Armas Corporais 157
Tabela de Armas de Distância..... 160
Armaduras 162
Descrição das Armaduras... 162
Tabela de Armaduras..... 162
Itens de Conjuração 164
Descrição dos Itens de Conjuração 164
Tabela Itens de Conjuração 165
Transportes 166
Tabela de Transportadores.. 166
Tavernas, Hospedarias e Caravanas..... 166
Tabela de Tavernas, Hospedarias e Caravanas .. 166
Poções 168
Descrição das Poções 168
Tabela de Poções 168
Tabela de Instrumentos Musicais 168

Apêndice - Condições 170
Index de Habilidades 174
Ficha do Personagem 176

Introdução

O livro que você tem em mãos é um manual básico contendo todas as informações necessárias para jogar RPG (sigla para a expressão em inglês Role-Playing Game, que é comumente traduzida para Jogo de Interpretação). RPG é, essencialmente, um jogo de faz-de-conta, em que cada um dos participantes conta histórias e também atua, assumindo o papel de um dos personagens principais da história. É bastante semelhante ao teatro, exceto que você improvisa as falas e ações do seu personagem, ao invés de seguir um roteiro.

Enquanto a maioria dos jogadores fará o papel de um dos protagonistas, narrando suas ações e atuando para levar a trama adiante, há um papel que deve ser assumido por um dos participanetes que é um pouco diferente disso: o Mestre, que é o nome que damos para a pessoa que, ao longo de uma partida de RPG, será o responsável por conduzir a história. O Mestre descreve o que acontece aos jogadores dependendo das ações que eles realizam, e cria o cenário onde essas ações se passam, descrevendo ambientes e interpretando os coadjuvantes. Assim, enquanto ele cria o cenário e o clima geral, cabe aos jogadores completarem a história através da interpretação de seus personagens.

Percebam, também, que a palavra "jogo" pode ter uma conotação enganosa aqui, já que, em um RPG, diferente da maioria dos jogos tradicionais, não há uma competição para saber quem é o vencedor. Nós chamamos o RPG de "jogo" porque ele contém uma série de regras que são usadas para determinar se as façanhas que você quer que seu personagem realize acontecem ou não. As regras do jogo servem para mediar as ações dos personagens, controlando o quão bom ele é em determinadas tarefas. Não basta apenas dizer: "Então meu personagem acerta o troll com um golpe de espada!". É preciso rolar os dados para determinar se o personagem realmente consegue atingir o troll – e também se o troll vai conseguir acertar o seu personagem!

Se você nunca participou de uma partida de RPG, pode ser que essa premissa pareça um pouco estranha e confusa, mas uma vez que tenha compreendido os conceitos básicos vai perceber que jogos de interpretação são bastante simples – e divertidos!

Usando este livro

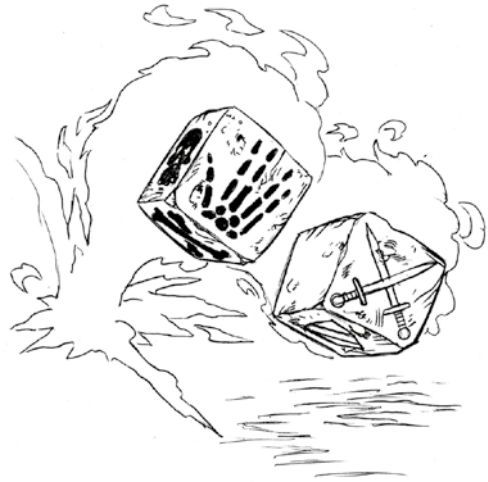
Como dissemos, contido neste livro há um conjunto de regras que permite compreender e participar de uma partida de RPG, seja como um jogador, seja como o mestre. Este livro está dividido em cinco capítulos mais um apêndice, cada um deles focado em um aspecto do sistema de jogo. O primeiro capítulo, Regras, contém todas as informações necessárias para criar uma ficha de personagem, compreender a mecânica básica do funcionamento do jogo, e também a evolução dos personagens ao longo de suas carreiras como heróis. O segundo capítulo, Raças, contém explicações detalhadas sobre onze raças disponíveis para os personagens escolherem – dos tradicionais Elfos e Anões, passando por Faunos e chegando à raças exclusivas do Mighty

Blade, como Mahoks e Tailox. O terceiro capítulo, Classes, detalha as profissões mais comuns adotadas pelos aventureiros de cenários de fantasia: como Guerreiros, Feiticeiros, Ladinos e Espadachins. Ao lado dessas, algumas classes menos tradicionais como o Rúnico e o Xamã completam a lista. O quarto capítulo, O Mestre, traz explicações detalhadas de como agir quando se assume o papel de Mestre do jogo, focado principalmente em Mestres iniciantes, incluindo dicas para criar aventuras simples, como encadeá-las em uma Campanha e o que fazer – e não fazer! – para garantir a diversão de todos. O quinto e último capítulo, Equipamentos, traz as ferramentas necessárias para que os aventureiros encarem suas aventuras com conforto e estilo! Finalmente, o Apêndice traz uma série de condições que podem infligir os personagens ao longo de suas aventuras, colocado no final do livro para facilitar consultas rápidas.

FERRAMENTAS DA ARTE

Embora não seja um jogo no sentido tradicional da palavra, o RPG precisa de algumas ferramentas para ser jogado apropriadamente. Algumas delas precisam do auxílio de uma mesa para serem usadas apropriadamente, mas pranchetas e uma cumbuca para rolar os dados podem ser usadas no lugar. Além deste livro, para fazer consultas às regras quando necessário, cada jogador precisará de uma ficha para seu personagem – ou uma folha de papel com suas características anotadas – e um lápis (você pode encotrar varios modelos de fichas no nosso site – www.mightyblade.com – ou você pode fazer uma cópia da ficha que se encontra no final do livro). Além disso, serão necessários alguns dados de seis lados, desses comuns, que se encontram em jogos de tabuleiros e são fáceis de encontrar em qualquer loja de brinquedo. O Mestre pode querer um biombo para manter anotações em segredo – e para rolar seus dados longe dos olhos dos jogadores, as vezes... (chamamos isso de Escudo do Mestre) – e uma superfície para desenhar pode ser útil para esboçar o cenário, o que as vezes facilita a descrição, particularmente durante combates.

Agora junte seus amigos e boa aventura!



Capítulo 1 – Regras

Para jogar Mighty Blade você precisa de um personagem. As características relevantes do personagem são resumidas na sua Ficha de Personagem. O primeiro capítulo deste livro tem como principal função apresentar essas características em detalhes, bem como seu uso durante uma partida, para assim representar as capacidades do seu personagem em termos de jogo.

CRIAÇÃO DE PERSONAGEM

Para fazer seu personagem, antes o Mestre precisa lhe falar sobre o mundo onde a história que ele vai narrar se passa. Mighty Blade é um jogo de fantasia medieval, ou seja, um mundo onde há cavaleiros e nobres, como em nossa idade média, mas com magia e criaturas fantásticas, como goblins, grifos e dragões! Nos capítulos II e III, há pequenas descrições de como cada Raça e Classe está ligada à Drakon, o cenário oficial de Mighty Blade, para ajudar o Mestre e os jogadores à criar personagens nesse cenário. No entanto, o mestre pode usar qualquer outro cenário de fantasia medieval que desejar para suas aventuras, como a Terra Média de O Senhor dos Anéis ou Westeros de Guerra dos Tronos, ou ainda criar seu próprio mundo fantástico!

Uma vez que você tenha uma ideia de como é o cenário onde seu personagem vai existir, converse com os outros jogadores sobre como eles querem jogar para terem um grupo bem definido e com cada papel claro, evitando grupos com pouca diversidade (a menos que isso faça parte da proposta do mestre) e também para definir se os jogadores estão mais predispostos à um jogo de exploração, combate ou política, por exemplo. Decidir esses detalhes antes do jogo ajuda muito à manter o interesse de todos na aventura.

O Mestre deve ajudar os jogadores em suas escolhas, dizendo o que ele acha mais interessante para a aventura que ele tem em mente, principalmente se for um grupo iniciante. Ele também pode vetar ou incluir Raças e classes de acordo com seu cenário, proposta de jogo ou simplesmente gosto pessoal, portanto conversar com o Mestre antes de fazer a ficha é muito importante.

A seguir está a descrição passo-a--passo de como construir um personagem de Mighty Blade:

Passo 1 – Raça: Escolha uma das Raças descritas no capítulo II e anote sua Habilidade Automática. Anote também os Atributos inicias de sua raça.

Passo 2 – Classe: Escolha uma das Classes descritas no capítulo III e anote sua Habilidade Automática. Some os modificadores de Atributo de sua classe aos valores iniciais previamente anotados.

Passo 3 – Habilidades: Escolha 3 Habilidades na lista de Habilidades de sua Raça, Classe ou na lista de Habilidades Gerais.

Passo 4 – Equipamento: Escolha seu equipamento. Você começa com 400 moedas e pode comprar qualquer item que esteja no Capítulo 5.

Passo 5 – Toques Finais: Preencha os detalhes restantes da ficha (Pontos de Mana, Pontos de Vida, Deslocamento, Defesa e Carga). O diagrama a seguir mostra como fazer isso.

Passo 6 – Está Vivo!: Escolha o nome do personagem, sua motivação e, se quiser, faça um desenho do personagem (ou seu símbolo, brasão ou runa pessoal) e pense em uma breve história para ele.

RAÇAS

No Capítulo II você encontra uma descrição detalhada de cada uma das Raças apresentadas nesse livro. Essas Raças estão ambientadas no cenário de Drakon, mas podem ser usadas em qualquer cenário que o Mestre deseje, bastando que ele determine como cada

uma delas será no seu cenário de jogo - se forem diferentes das descrições apresentadas aqui.

As raças conferem os valores iniciais dos Atributos do personagem e uma Habilidade Automática. Além disso, elas apresentam uma série de Habilidades extras que podem ser selecionadas entre as Habilidades iniciais do personagem ou (a menos que seja explícito que a habilidade só pode ser pega na criação do personagem) entre as que ele pode selecionar quando subir de nível.

Classes

No Capítulo III você encontra uma descrição detalhada de cada uma das Classes apresentadas nesse livro. Elas são as mais comuns encontradas em Drakon, e a maioria delas também é comum na maioria dos cenários de fantasia, apesar de serem apresentadas aqui da forma mais original possível. Outras Classes apresentam conceitos únicos, especificamente desenvolvidas para se encaixarem no cenário de Drakon. Leia com calma as classes que lhe chamarem atenção e escolha a que lhe agradar mais.

As Classes conferem um bônus em dois Atributos, que devem ser somados aos valores iniciais conferidos pela Raça e também uma Habilidade Automática. Além disso, cada Classe apresenta uma série de Habilidades que podem ser selecionadas entre as Habilidades iniciais do personagem ou entre as que ele pode selecionar quando subir de nível, desde que o personagem preencha os requisitos delas.

Atributos

A parte mais básica das capacidades de um personagem são seus atributos. Eles definem como seu personagem é, indicam se ele é forte, ágil, inteligente ou determinado. Atributos são, basicamente, as características naturais do personagem. A Raça do personagem dita seus Atributos iniciais, que formam as características médias de um membro daquela raça, e a Classe adiciona um bônus nos dois Atributos mais relevantes para as funções que ela desempenha.

Existem quatro atributos no Mighty Blade: Agilidade, Força, Inteligência e Vontade.

Força

(Físico, Vigor, Saúde)

Qualquer tarefa que dependa do poder físico do personagem é feita com esse atributo, ele concentra toda a capacidade muscular e resistência física dele. Esse atributo é usado para resistir à fadiga, realizar ataques corporais, escalar, erguer pesos, forjar metais, minerar, e qualquer outra atividade que exija resistência e força física.

Agilidade

(Destreza, Reflexos, Flexibilidade)

Sempre que o personagem precisar de coordenação, controle e precisão, suas ações estarão centradas nesse Atributo. A Agilidade é usada para fazer acrobacias, malabarismo, se equilibrar, mover-se em silencio, saltar com precisão, mirar ataques à distância, pular sobre obstáculos, esgueirar-se sorrateiramente, etc.

Inteligência

(Intelecto, Raciocínio, Percepção)

Sempre que uma tarefa exigir a capacidade mental do personagem, esse atributo é posto em prática. A Inteligência é usada em situações que exijam capacidade de aprender e aproveitar conhecimento, memória e raciocínio, além de

representar o quão atento o personagem está aos seus arredores e o quão rápido ele responde à mudanças no ambiente. Perceber a presença de itens ou personagens escondidos, entender o conteúdo de textos mágicos, produzir poções, reconhecer animais e plantas e suas propriedades são alguns exemplos de usos de Inteligência.

VONTADE

(PRESENÇA, PERSEVERANÇA, ESPÍRITO)

Representa a perseverança do personagem, sua capacidade de seguir em frente não importa o que aconteça, assim como sua presença de espírito e magnetismo natural. Esse atributo é usado para testar sua concentração e coragem, e também em interações sociais como mentir, intimidar, barganhar preços e entreter (ou atrair) alguém com histórias envolventes, músicas empolgantes ou danças sensuais, por exemplo.

HABILIDADES

As Habilidades possuem característica específicas e únicas e devem ser lidas individualmente para sua compreensão. Elas são, em essência, capacidades de um personagem – o que e quão bem ele faz uso de itens, técnicas ou conhecimentos que possui. Elas podem vir da Raça, da Classe ou da Lista de Habilidades Gerais apresentada adiante.

Em qualquer dos casos elas são divididas em Habilidades Básicas (que podem ser adquiridas por personagens de qualquer nível), Habilidades Avançadas (que só podem ser adquiridas por personagens a partir do nível 5) ou as Habilidades Finais que são exclusiva das Classes - e só podem ser adquirida no nível 10.

Além disso, as Habilidades são divididas em três tipos (Ação, Reação e Sporte) e em cinco categorias (Característica, Magia, Música, Padrão ou Técnica). Esses tipos e categorias são explicadas adiante.

Habilidades com o mesmo nome seguido de um número (por exemplo, Grito de Guerra 1 e Grito de Guerra 2) nunca acumulam seus bônus, a menos que isso esteja explicitamente descrito no texto. Quando essas Habilidades são utilizadas, apenas o bônus mais alto é considerado. Assim, se um personagem usar Grito de guerra 2 (que oferece +2 em todas as rolagens até o fim do combate) e em seguida Grito de Guerra 1 (que oferece +1 em todas as rolagens até o fim do combate), ele recebe um bônus de +2 em todas as suas rolagens até o final do combate, que é o bônus mais alto.

Perceba que bônus semelhantes de Habilidades diferentes se acumulam normalmente. Assim, por exemplo, o bônus de Grito de Guerra 1 se acumula com o bônus de Abençoar Aliados 1 (que também oferece +1 em todas as rolagens), oferecendo um bônus de +2 em todas as rolagens. Habilidades são divididas em três tipos e em cinco categorias, são elas:

TIPOS

Ação: Requer uma ação padrão para acionar. Um personagem pode usar essas habilidades a qualquer momento em que fosse realizar uma ação padrão a menos que ela especifique que o personagem precisa desempenha-la como uma ação de turno completo – como realizar um Encontrão. (veja combate, adiante, para mais detalhes sobre os tipos de ações).

Reação: Acionada a partir de um acontecimento. Sempre que o acontecimento descrito na Habilidade ocorrer, o efeito de Reação pode ser acionado – mesmo em turnos em que o personagem tenha

usado Habilidades de Ação ou realizado ações de turno completo. No entanto, nenhuma Habilidade de Reação ocorre automaticamente. O jogador precisa anunciar que seu personagem irá reagir à situação que aciona sua Habilidade de Reação para que ela tenha efeito. Além disso, cada Reação só pode ser acionada uma vez para cada efeito que a desencadeie.

Suporte: Está sempre acionada. Seus efeitos estão sempre ativos, não importa o que o personagem faça. Não se pode "desligar" os efeitos de Habilidades do tipo Suporte.

CATEGORIAS

Característica: são habilidades natas do personagem e representam elementos físicos e mentais intrínsecos dele. De um modo geral essas habilidades não são aprendidas, elas nascem com o personagem ou se desenvolvem naturalmente com o tempo.

Magia: são aquelas habilidades que necessitam que o personagem seja um conjurador para serem executadas. Magias são explicadas em mais detalhes na página 36.

Música: são habilidades especiais exclusivas a Classe Bardo. Músicas podem ser de dois tipos: Canções – que usam instrumentos e voz – e Melodias – que usam apenas instrumentos. Canções requerem que o personagem toque um instrumento musical e cante, o que significa que, enquanto estiver usando uma Canção, o personagem não pode falar nem usar as mãos para realizar outras tarefas. Melodias, por outro lado, requerem apenas o uso de um instrumento, e o personagem pode falar livremente enquanto faz uso delas.

Músicas exigem concentração e exigem ações padrões para serem iniciadas e mantidas. Assim, enquanto usa uma Música, o Bardo só tem ações livres e de movimento à disposição em seu turno, e se realizarem alguma ação que exigiria uma ação padrão ou uma ação de turno completo, os efeitos da Música que ele estiver tocando serão interrompidos imediatamente. Da mesma forma, o uso de Músicas é interrompido imediatamente se o Bardo for derrubado, ficar atordoado, enregelado, distraído ou paralisado.

Técnica: são aprendidas com treino formal (através de um instrutor), técnico (estudo de uma fonte teórica) ou empírico (simples tentativa e erro). Esse tipo de Habilidade representa um conjunto de conhecimentos práticos e conceituais que o personagem possui em uma área específica.

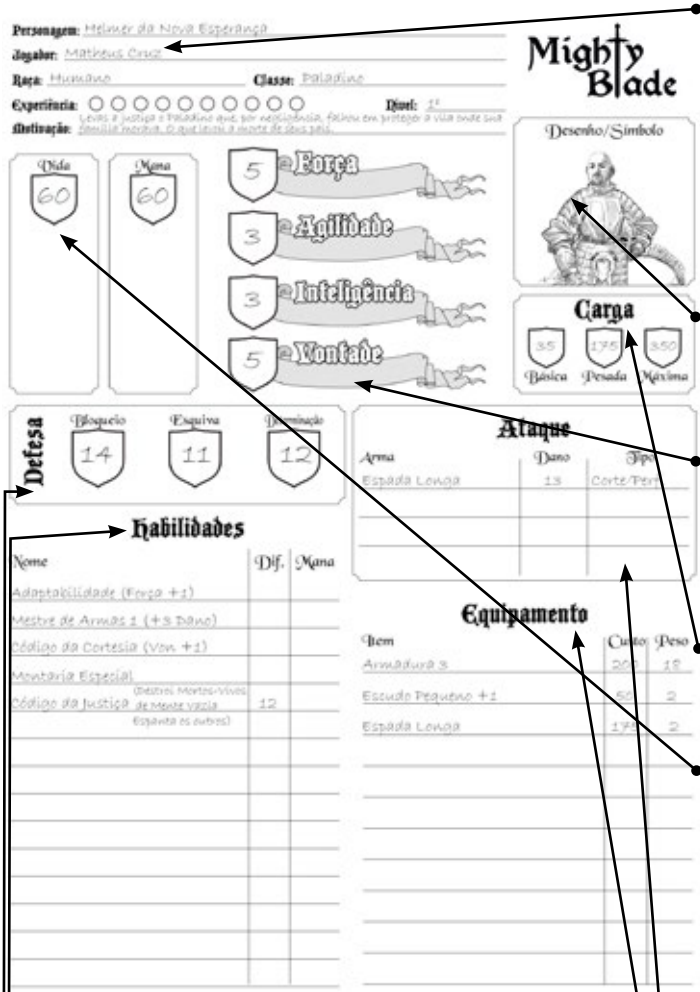
Padrão: Quando uma habilidade não entra em nenhuma das outras categorias, ela é deixada sem o descritivo entre parênteses e é considerada uma Habilidade Padrão.

ADQUIRINDO HABILIDADES

Um personagem de nível 1 tem 3 Habilidades selecionadas entre aquelas encontradas nas suas listas de Classe e Raça e na lista de Habilidades Gerais (ver adiante) além de suas Habilidades Automáticas fornecidas por Raça e Classe.

Sempre que puder adquirir uma Habilidade, verifique se o personagem atende os Requisitos, caso a Habilidade tenha algum. Requisitos normalmente são outras Habilidades, mas também podem ser um valor mínimo de Atributo ou Nível.

A seguir veja um exemplo de ficha de personagem preenchida:



Cabeçalho: *Preencha os espaço conforme for apropriado. Os círculos servem para marcar os pontos de experiência que o personagem adquire. Quando o personagem atingir 10 Pontos de Experiência, ele sobe de nível e os marcadores devem ser apagados deixando os círculos prontos para serem usados novamente para marcar a experiência adquirida.*

Desenho: *Não se preocupe se você não desenhar muito bem, bonecos palito são perfeitamente aceitaveis. Magos e Clerigos podem desenhar sua Runa pessoal ou Selo divino.*

Atributo: *Some os atributos iniciais de sua raça com o bônus da Classe e qualquer bônus fornecido por habilidades (no exemplo o personagem tem uma Habilidade que concede +1 em Força e outra Habilidade que concede +1 em Vontade).*

Carga: *Anote os valores de Carga Básica, Carga Pesada e Carga Máxima conforme as regras descritas na página 20.*

Vida e Mana: *Personagens de nível 1 geralmente têm 60 pontos iniciais em ambos. Use os escudos para marcar o máximo do personagem, e o campo abaixo para marcar as quantidades que o personagem têm depois de sofrer algum dano ou gastar Mana.*

Ataque: *Anote as armas que seu personagem tem a disposição, juntamente com o dano e o tipo de dano.*

Defesa: *Some aqui a armadura, escudo e qualquer item mágico que ofereça algum bônus de defesa ao personagem. Lembre que o Bônus de Armadura soma tanto na esquiva como no bloqueio, mas o escudo soma apenas no bloqueio, habilidades que ofereçam esses bônus tem eles especificados na descrição.*

Habilidades: *Anote a Habilidade automatica da Raça e da Classe, e escolha 3 outras habilidades na lista de sua Raça, Classe ou na Lista de Habilidades Gerais. Escreva resumidamente o que cada Habilidade lhe confere, e anote a Dificuldade e o custo em Mana da Habilidade, caso haja.*

Equipamento: *Aqui você pode anotar o peso e o custo de cada um de seus equipamentos, além de algum detalhe sobre sua função.*

HABILIDADES GERAIS

Essas são Habilidades ao alcance de qualquer personagem que preencha seus Requisitos, independente de sua Classe – porém a Raça do personagem pode restringir essas escolhas.

Agilidade Heróica

Habilidade (Característica) – Suporte
Raças: Todas
Requisito: Nível 5
Descrição: Você possui uma agilidade e flexibilidade que já lhe salvaram em muitas ocasiões. Você tem Agilidade +1.

Atletismo

Habilidade (Técnica) – Suporte
Raças: Todas
Descrição: Você treinou exercícios físicos durante muito tempo – seja por vontade própria ou por necessidade – e é muito bom nisso. Você recebe +2 em testes para correr, escalar, nadar, se equilibrar, prender o fôlego ou qualquer outra atividade que exija força física e coordenação motora. Esse bônus também se aplica em testes para evitar ser derrubado.

Força Heróica

Habilidade (Característica) – Suporte
Raças: Todas
Requisito: Nível 5
Descrição: Você possui uma força e resistência forjadas na batalha. Você tem Força +1.

Força Interior

Habilidade (Característica) – Ação
Raças: Todas
Requisito: Vontade 4 ou mais.
Mana: 5
Descrição: Você é capaz de se manter em pé usando sua vontade e força interiores. Você recupera 5 Pontos de Vida.

Fúria de Batalha

Habilidade (Técnica) – Reação
Raças: Todas exceto Aesires.
Mana: 30
Descrição: Quando você é ferido você é tomado por uma irrefreável fúria destrutiva, ficando neste estado até o final do combate – ou até ficar dois turnos sem atacar. Você precisa sofrer pelo menos 1 ponto de dano de qualquer fonte – inclusive auto-infligido – para que essa Habilidade possa ser ativada. Enquanto estiver em Fúria, você recebe Força +2 e fica imune a efeitos de Medo.

Inteligência Heroica

Habilidade (Característica) – Suporte
Raças: Todas
Requisito: Nível 5
Descrição: Você possui uma percepção e uma capacidade de raciocínio extremamente afiadas. Você tem Inteligência +1.

Nanismo

Habilidade (Característica) – Suporte
Raças: Todas exceto Metadílios
Descrição: Você é menor do que a média de sua raça – em média entre 1 e 1,2 metros de altura. Você pode rolar +1d6 quando fizer testes para se esconder, se mover em silêncio ou passar despercebido de qualquer forma. Além disso, seu bônus automático de Defesa é 6 ao invés de 5. No entanto, armas corporais que requerem duas mãos são grandes demais para que você possa usá-las com eficiência, e você precisa usar ambas as mãos para usar qualquer arma corporal com FN 5 ou mais.
Especial: Você só pode selecionar essa Habilidade durante a criação do personagem.

Nervos de Aço

Habilidade (Característica) – Suporte
Raças: Todas
Requisito: Nível 5
Descrição: Você tem um autocontrole invejável e é capaz de se concentrar mesmo quando outros entrariam em desespero. Você tem +20 Pontos de Mana.

Recursos

Habilidade – Especial
Raças: Todas, exceto Hamelins
Descrição: Você possui (ou possuía) um pequeno negócio ou vem de uma família nobre. Você começa o jogo com o dobro das moedas inicias.
Especial: Esta habilidade só pode ser escolhida durante a criação do Personagem.

Sentidos Apurados

Habilidade (Característica) – Suporte

Raças: Todas exceto Mahoks

Descrição: Você possui sentidos treinados e extremamente apurados e aprendeu a confiar instintivamente no que eles captam. Você recebe +2 em todos os testes de para perceber, procurar, observar, ouvir ou usar seus cinco sentidos e também em testes de Iniciativa.

Vontade de Ferro

Habilidade (Característica) – Suporte

Raças: Todas

Requisito: Nível 5

Descrição: Você não se entrega com facilidade e é muito difícil derrubar você em combate. Você tem +20 Pontos de vida.

Vontade Heróica

Habilidade (característica) – Suporte

Raças: Todas

Requisito: Nível 5

Descrição: Sua determinação e autoconfiança são quase inabaláveis. Você tem Vontade +1.

Pontos de Vida

Os Pontos de Vida (também chamados de PVs) definem quanto castigo físico um personagem é capaz de sofrer antes de se entregar. Eles não são uma medida apenas da saúde do personagem, mas também de uma mistura de sua moral, sua vontade de lutar, sua autoconfiança e também sorte. Quando o personagem sofre dano por um ataque, como um golpe de espada ou uma bola de fogo, não significa que ele for cortado ou queimado e que está sangrando e em chamas, mas sim que ele bloqueou ou esquivou o ataque por um triz ou que o ataque atingiu uma parte particularmente resistente da armadura e o personagem agora está mais consciente de que poderia perfeitamente ter, sim, perdido um bocado de carne devido ao ataque, o que efetivamente diminui sua autoconfiança e moral – além de talvez deixar um roxão ou até um pequeno corte superficial.

Um personagem de nível 1 tem 60 Pontos de Vida iniciais.

Por um Fio

Um personagem que perdeu todos os pontos de vida fica inconsciente, mas não está morto. O personagem é capaz de resistir aos ferimentos que o levaram à inconsciência por 1 minuto por ponto de Força ou Vontade (o que for mais alto) antes de efetivamente morrer. Depois esse tempo, ele pode fazer um teste de Vontade (dificuldade 12) para tentar reunir suas forças e permanecer vivo. Caso falhe neste teste, ele morre irremediavelmente, mas se passar, ele estabiliza, recuperando 1 Ponto de vida e acordando em 6 horas. Esse tempo de restabelecimento não recupera Pontos de vida ou Mana adicionais.

Um personagem Por um Fio pode ser auxiliado por um personagem usando um Kit de Cura. Se esse aliado for bem sucedido em um teste de primeiros socorros (veja Cuidados Médicos na página 25) o personagem é considerado estabilizado como se tivesse sido bem-sucedido no teste de Vontade descrito acima.

Um personagem Por um Fio é considerado Indefeso (veja Condições, na página 172) e qualquer quantidade de dano que ele receber o fará morrer sem chances de recuperação. Um personagem estabilizado é considerado Desprevinido (veja Condições, na página 173), mas caso seja ameaçado, pode reagir.

Obviamente, certos ferimentos podem tornar o restabelecimento impossível. Se o alvo foi decapitado não há meios de estabilizá-lo. No caso de Habilidades como Absorver e Engolir, o personagem tem seu corpo completamente destruído, e não há chances de recuperação. Gás Petrificante e Olhar Petrificante também

causam uma morte que não pode ser curada por qualquer meio, exceto magias e poções muito poderosas.

Morte Instantânea

Se um personagem estiver completamente indefeso – isto e, inconsciente, totalmente contido ou Por Um Fio – um oponente pode matá-lo instantaneamente com um ataque qualquer. O dano do ataque é totalmente irrelevante (uma faca cega é fatal se o opoente não pode se defender, e mesmo desarmado um personagem pode simplesmente estrangular uma vítima indefesa até matá-la).

Lembre-se que um personagem que esteja dormindo não é considerado indefeso, mas sim surpreso (veja o capítulo 6 pág. 173 para mais detalhes).

Pontos de Mana

Mana é um conceito abstrato que mede a capacidade de concentração, o foco mental e espiritual do personagem e também, parcialmente, sua saúde. Os Pontos de Mana (também chamados de PMs) servem para abastecer Habilidades que tenham custo em Mana. Você só pode gastar Pontos de Mana se tiver a quantidade necessária exigida pela Habilidade ou tarefa. Habilidades de Ação devem ser abastecidas antes do personagem poder fazer o teste para realizá-la, e mesmo que não sejam bem-sucedidas, a energia necessária para realizá-las foi gasta de qualquer forma. Já as Magias são uma exceção a essa regra, só gastam pontos de Mana se você for bem-sucedido no teste para lança-la – portanto, se uma rolagem para lançar uma magia falha, ela não ocorre, e os pontos de Mana do personagem não são gastos.

Um personagem de nível 1 tem 60 Pontos de Mana iniciais.

Exaustão

Um personagem que fique completamente exaurido de seus Pontos de Mana realiza todos os seus testes como se fosse Inapto até recuperar pelo menos 1 Ponto de Mana. Essa regra reflete a fadiga e falta de capacidade de concentração que o personagem sente ao chegar ao limite de sua resistência física e mental. Qualquer perda de Mana posterior será descontada dos PVs do personagem.

Recuperação

Há várias maneiras de recuperar Pontos de Vida e Mana sendo a mais comum o simples descanso. Um personagem descansando – isto é, sem fazer nenhuma atividade que exija testes de qualquer espécie, concentração física ou foco mental, como estudar magias, marchar ou ficar de vigia – recupera 1 ponto de vida e Mana a cada dez minutos. Dormindo, o personagem recupera o dobro dessa quantidade.

Magias, poções e algumas Habilidades também podem recuperar Pontos de Vida e Mana. A recuperação através de poções, itens mágicos e Habilidades é direta, e o item ou Habilidade em questão terá uma descrição de como é seu funcionamento.

Sucessos críticos em testes de Cuidados Médicos também podem recuperar Pontos de Vida – Veja Ações e Testes, na página 21.

Perceba que nenhum personagem pode recuperar pontos de Vida ou Mana de modo à ficarem com mais do que seu máximo. O total dos Pontos de Vida e Mana de um personagem limitam sua quantidade máxima nessas duas características.

Deslocamento

O Deslocamento do personagem é calculado dividindo-se sua Agilidade

por 2 (arredondada para baixo) e somando-se 5 ao resultado. Esse é o número de metros que um personagem consegue percorrer normalmente durante seu turno. Assim, um personagem com Agilidade 3 teria deslocamento 6 (3 dividido por 2 = 1,5, arredondado para baixo 1; 1 + 5 = 6) enquanto um personagem com Agilidade 6 teria deslocamento 8 (6 dividido por 2 = 3; 3 +5 = 8).

Para facilitar, a tabela a seguir mostra a movimentação de acordo com a Agilidade de cada personagem:

Agilidade	Deslocamento	Corrida
2 ou 3	6 metros	24 metros
4 ou 5	7 metros	28 metros
6 ou 7	8 metros	32 metros
8 ou 9	9 metros	36 metros
10 ou 11	10 metros	40 metros
12 ou 13	11 metros	44 metros

O valor de corrida de um personagem e igual à 4 vezes seu Deslocamento normal (veja Ações de rodada Completa, na sessão sobre combate, para maiores explicações de como usar corrida em combate), mas pode ser afetado pela armadura que ele estiver usando.

Se estiver usando uma armadura com a característica Pesada, o personagem tem seu modificador de corrida diminuído para o triplo de seu Deslocamento (ao invés do quádruplo).

Se estiver usando uma armadura com a característica Rígida seu modificador de corrida será apenas o dobro de seu Deslocamento normal.

Outras Formas de Movimentação

Além de andar ou correr, o personagem pode precisar realizar outros tipos de movimentação durante combate.

Se o personagem estiver escalando, nadando, andando em terreno acidentado ou nas copas das árvores considere que seu deslocamento é igual á metade do seu valor normal (e ele não pode correr) e é preciso realizar testes para avançar. No caso de personagens escalando, nadando ou saltando veja as regras descritas em Ações e Testes, na página 21. No caso de terreno difícil ou andar sobre os galhos de árvores, o personagem precisa de um teste de Destreza (dificuldade 10 para terreno acidentado ou 12 para copas de árvores) em cada turno que estiver se deslocando pelo terreno, ou ele cai. Veja os efeitos de quedas, adiante.

A distância que um personagem consegue saltar é igual à sua Agilidade dividida por 2. Se um personagem puder tomar impulso (correr pelo menos 3 metros antes de saltar), ele pode saltar uma quantidade de metros igual à sua Agilidade. Se o personagem tomar impulso, considere que isso é uma ação de rodada completa (já que ele precisa correr).

A altura que o personagem pode saltar é igual à 0,5 metros, mais 0,5 metros se sua Agilidade for pelo menos 5, mais 0,5 metros caso sua Força seja pelo menos 5. Caso possa correr pelo menos três metros antes de saltar, ele aumenta em 0,5 metros sua altura de salto.

Quedas

Se um personagem cai, geralmente como parte de uma falha em uma ação de movimento, mas as vezes como resultado de um ataque ou magia usado contra ele, ele sofre dano de acordo com o terreno. Se o personagem tem uma falha crítica em um teste e isso o leva a cair, além do dano ele também fica Atordoado (veja Condições, na página 171) por um número de turnos igual ao número de metros que caiu.

O dano por quedas é igual à 6/contusão por metro de queda. Terrenos acidentados podem causar mais dano, geralmente definido na própria descrição do terreno.

Nesse caso o dano indicado deve substituir o dano padrão. Terrenos rochosos geralmente causam dano igual à 10/contusão, enquanto um foço com estacas poderia impor um dano de 14/perfuração!

Se um personagem cai da altura do chão (quando está andando, correndo ou simplesmente é empurrado para trás) considere que ele sofre uma queda de 1 metro de altura. Um personagem pode saltar deliberadamente para baixo, estando preparado para amortecer o impacto da queda, de uma altura em metros igual a metade de sua Força ou Agilidade (o que for maior) sem sofrer dano. Se o personagem saltar uma distância maior do que esta, desconte essa distância do total para determinar o dano que ele sofre. Isso não afeta quedas, apenas saltos deliberados.

Carga

Mede quanto peso o personagem pode carregar. Esse valor é definido pela Força do personagem e é expresso em quilos.

Some todo o peso dos equipamentos que o personagem está carregando para saber qual a carga que personagem está carregando e em qual nível de carga ela se adéqua.

Força	Carga
2	14kg
3	21kg
4	28kg
5	35kg
6	42kg
7	49kg
8	56kg
9	63kg
10	70Kg
+1	+7kg

Carga Básica (igual a Carga apresentada na tabela): nenhum contratempo ou modificador para o personagem.

Carga Pesada (até 5x a Carga apresentada na tabela): O deslocamento do personagem cai à metade e qualquer teste para correr, nadar, saltar, escalar e realizar Encontrões é feito como se ele fosse Inapto.

Excedendo os Limites (Regra Opcional)

Em certas ocasiões um personagem pode tentar erguer brevemente uma grande quantidade de peso, algo que ultrapasse sua Carga Máxima.

Se o peso exceder a Carga Máxima, o personagem precisa fazer um teste de Força todo turno (dificuldade 10). Se não puder soltar a carga ele perde 10 Pontos de Mana e 10 Pontos de Vida e é considerado Paralisado até seu próximo turno (ou até que a carga seja tirada de cima dele). A cada turno em que o personagem mantiver a carga depois do primeiro ele realiza o mesmo teste com Dificuldade +1, cumulativamente. Ele também tem +1 na dificuldade para cada 10 kg além da sua Carga Máxima que estiver erguendo.

Assim, um personagem com Força 4 levantando 300 kg (20 kg acima da sua Carga Máxima) faz um teste com dificuldade 12 no primeiro turno, 13 no segundo, 14 no terceiro e assim sucessivamente, até que solte a carga, não consiga mais suportar seu peso ou seja esmagado.

Quando soltar a carga, o personagem estará Fatigado (Ver Condições, página 172) pelo mesmo número de turnos que suportou a Carga.

Essa regra também é utilizada para arrastar ou puxar peso, apenas removendo o risco de dano por esmagamento – geralmente.

Carga Máxima (até 10x a Carga apresentada na tabela): É o limite máximo do peso que um personagem pode carregar. Ao chegar nessa quantidade de carga, o personagem simplesmente não pode se mover.

AÇÕES E TESTES

Sempre que seu personagem quiser fazer algo, você deve anunciar sua intenção ao Mestre, ele então irá ponderar se sua ação necessita de um teste ou não. Ações comuns e cotidianas, dificilmente exigirão testes. O que torna o teste necessário geralmente é um de dois fatores: a complexidade do que se quer fazer e o estresse envolvido. Pular uma cerca baixa, normalmente não exigiria um teste, mas fazer isso quando uma horda de trolls está perseguindo o personagem pode fazer com que o Mestre exija um teste!

Para fazer qualquer teste, você irá rolar um número variável de d6 (geralmente 2) e somar o Atributo do seu personagem que for mais relevante para o teste. O resultado dessa rolagem será comparado com uma dificuldade preestabelecida pelo Mestre. Se o resultado da rolagem for igual ou maior que a dificuldade, o teste foi bem sucedido e se o resultado for menor do que a dificuldade, o personagem falhou no teste.

DADOS

O Mighty Blade usa dados de seis lados para executar seus testes. Ao longo desse livro você verá o termo 1d6, 2d6, 3d6, etc. Esta é a maneira para dizer quantos dados rolar. Rolar 2d6 significa que você terá que rolar dois dados de 6 lados. Os dados de 6 lados são dados comuns como os encontrados na maioria dos jogos de tabuleiro em general e são os únicos dados utilizados no Mighty Blade.

QUANTOS DADOS ROLAR

Em geral, quando o personagem tentar realizar uma tarefa, ele é considerado apto e rolará 2d6. Caso a ação exija uma habilidade ou conhecimento que o personagem não possui, ele é considerado inapto para o teste, rolando apenas 1d6. Circunstâncias adversas também podem deixar o personagem inapto, como lutar com alguém invisível ou na escuridão total. Se dois motivos para inaptidão se sobreporem, o personagem não será capaz de tentar a ação.

Além disso, algumas Habilidades adicionam dados à determinadas tarefas. Quando uma Habilidade indicar "some +1d6 no teste", o jogador pode rolar 1 dado a mais para que o personagem realiza a tarefa, mesmo se for considerado Inapto. Se 2 ou mais Habilidades conferirem +1d6 pra mesma situação, o personagem soma ambos os bônus.

Exemplo 1: A Habilidade Automática dos Ladinos (Gatuno) permite que ele arrombe fechaduras. Isso significa que ele pode rolar 2d6 para essa tarefa. Mas ele ainda precisa das ferramentas ou será considerado inapto. Assim, se tentar abrir uma fechadura sem um Kit de Arrombamento ele irá rolar apenas 1d6 – e somará sua Agilidade.

Exemplo 2: Essa mesma habilidade confere +1d6 ao Ladino em testes de Mover-se em Silêncio, e os Metadílios recebem um bônus semelhante da sua Habilidade Automática, Tamanho Pequeno. O que implicaria em um Metadílio Ladino rolar 4d6 (2d6 normais, +1d6 pela Habilidade Gatuno +1d6 pela Habilidade Tamanho Pequeno) para se movimentar sem fazer barulho.

A DIFICULDADE DOS TESTES

Quando o personagem estiver fazendo uma ação por si só, como tentar dobrar uma barra de ferro com as mãos, arremessar uma pedra através de uma janela, procurar um trecho específico em um livro ou tentar relembrar correta-

mente os passos para uma determinada cerimônia religiosa, o personagem realiza um teste contra uma dificuldade estabelecida pelo Mestre. Essa dificuldade vai depender de quão simples ou complexa é a tarefa. A tabela à seguir apresenta os níveis de dificuldades e alguns exemplos.

Qualquer tarefa com Dificuldade 7 ou menos deve ser considerado um sucesso automático, para tornar o jogo mais fluido. Não faça teste para cada atividade que o personagem for fazer. Se ele diz que vai tirar água do poço para trazer para dentro de casa, por exemplo, não faça um teste de Força para ver quanta água ele consegue puxar de uma vez no balde. Isso não é importante, apenas diga que ele fez, e narre – ou permita que o próprio jogador narre – a situação e pronto, passe pra próxima cena. Além disso, se o personagem tiver tempo de sobra, e não corre um risco considerável – por exemplo, o personagem está em uma biblioteca que não conhece, procurando por um texto específico, mas ele tem o dia todo disponível para isso – o Mestre deve considerar que a tarefa é automaticamente bem-sucedida (caso o texto exista naquela biblioteca, é claro), estipulando o tempo que considera razoável para que o personagem tenha encontrado o texto. Ações que merecem testes são aqueles em que o fracasso ou sucesso irão mudar os acontecimentos do jogo. Se o jogador quiser, por exemplo, que o personagem encontre o texto o mais rápido possível, o Mestre poderia permitir um teste para encurtar o tempo gasto, baseado no sucesso da rolagem.

Dificuldade	Nível	Exemplo
7 ou menos	Corriqueiro	Colocar uma corda num arco, acertar um golpe de espada em um alvo estático, perceber um animal grande numa planície, enumerar de cor os dogmas de sua divindade.
8	Fácil	Escalar um muro de pedras irregulares, saltar um buraco de 2 metros, seguir os rastros de um Ettin, cantar uma música no ritmo.
10	Moderado	Arrombar uma porta de madeira com um chute, se equilibrar no alto de um muro de tijolos, fazer a tradução simultânea de uma língua que o personagem conhece, manter uma plateia entretida com uma história.
12	Desafiador	Segurar a respiração por uma quantidade de minutos maior do que a sua Força, saltar de uma janela do segundo andar sem se machucar, fazer curativos em um ferimento no campo de batalha, manter-se alerta durante uma noite de vigília.
14	Difícil	Virar uma carroça com as mãos, saltar por cima de um adversário durante um combate, lembrar com precisão de uma passagem específica de um texto, portar-se de maneira apropriada em uma corte de costumes estrangeiros.
16	Muito difícil	Quebrar uma espada com as mãos, ficar de pé no dorso de um animal em movimento, reconhecer as propriedades de uma poção específica somente pelo cheiro, realizar adequadamente um ritual litúrgico de uma religião que não é a sua.
18 ou mais	Lendário	Livrar-se de grilhões usando apenas a força dos braços, acertar uma flecha através de um anel à dez passos de distância, traduzir um texto de uma língua morta sem precisar de referências, tocar uma música tão bela que faz um Lich se comover.

Confrontos

Se dois ou mais personagens estiverem competindo entre si, ambos rolam a quantidade de dados apropriados e somam seus respectivos Atributos.

O personagem com resultado mais alto vence. Geralmente, em um confronto ambos os competidores usam o mesmo Atributo para resolver a disputa – Força para resolver uma queda de braço, Agilidade para definir quem saca sua arma primeiro, Inteligência para decidir quem ganha em um jogo de xadrez e Vontade para saber quem vence um repente, por exemplo. Em algumas situações, porém, os personagens podem realizar Confrontos com Atributos diferentes. Um personagem tentado derrubar outro de um cavalo, por exemplo, faria um teste de Força, enquanto seu adversário poderia testar Força ou Agilidade; um personagem realizando um truque de mãos para esconder um objeto jogaria sua Agilidade contra um teste de Inteligência do personagem tentando perceber a enganação. Sempre que houver um confronto, cabe ao Mestre escolher quais Atributos são mais indicados para serem testados na disputa, mas os jogadores são livres para sugerir o que eles consideram apropriado.

Em caso de empate no resultado de um confronto, vence quem tiver o Atributo mais alto. Se mesmo assim ainda houver empate, simplesmente role 1d6 para cada personagem para decidir quem vence.

Quando um confronto envolve mais de dois personagens – por exemplo, um Bardo tentando afetar dois assaltantes com uma Canção – o personagem tentando afetar os outros alvos rola seu teste, e seu resultado é considerado como sendo a dificuldade para resistir ao efeito, e os alvos afetados rolam seus testes para superar aquele resultado. Não role um confronto isolado contra cada envolvido (usando o exemplo, um confronto do Bardo contra um dos assaltantes e depois outro confronto entre o Bardo e o outro atacante), já que isso tomaria muito tempo de jogo. Quando um personagem tenta afetar vários alvos e rola uma falha crítica, considere que ele falhou miseravelmente em sua tentativa – não se preocupe em verificar se algum dos alvos também rola uma falha crítica e acaba sendo afetado. Quanto menos rolagens forem feitas, mais ágil será o jogo.

Exemplos de Testes

Para ajudar os mestres iniciantes a seguir listaremos algumas Ações típicas de uma aventura de fantasia.

Agarrar (Agilidade/Força): Para tentar agarrar um oponente em combate é necessário um Confronto de Agilidade ou Força (o que for mais alto). Se o atacante tiver um resultado igual ou maior do que o do alvo, ele consegue segura-lo. Uma vez se-

guro, o alvo pode, no seu turno, tentar se libertar (realizando o teste novamente), e o atacante pode, no seu turno, soltar o alvo (com uma ação livre) ou tentar apertar ou derrubar o alvo. Para isso, veja as ações Apertar e Derrubar, abaixo.
Um personagem segurando outro precisa usar pelo menos uma mão para fazer isso, e portanto só pode realizar ações com a mão livre. Ambos os personagens envolvidos são incapazes de se mover, e não podem se esquivar de ataques - mas ainda podem bloquear normalmente.

Apertar (Força): Se tiver conseguido Agarrar um alvo (veja Agarrar, acima), um personagem pode apertar o alvo para causar dano. Para isso faça um Confronto de Força. Se o atacante vencer o teste, ele causa dano igual à Força/contusão. Em caso de empate ou se o resultado do alvo for mais alto, o atacante continua segurando o alvo, mas este não sofre dano. Caso o atacante tenha uma falha crítica no teste (independente do resultado do alvo) ele solta o alvo.

Armar/Desarmar Armadilhas (Inteligência): Qualquer um é apto a fazer um teste de Inteligência para encontrar armadilhas. A dificuldade é igual ao resultado de quem armou a armadilha (veja a seguir). Para desarmar ou montar uma armadilha é necessário a Habilidade Armadilheiro (na lista dos Ladinos e dos Patrulheiros). A dificuldade para desarmar uma armadilha é a mesma para percebê-la. Para montar uma armadilha você também precisa de um Kit de Arrombamento e materiais apropriados, dependendo do tipo de armadilha. O seu resultado num teste de Inteligência, enquanto monta a armadilha, será a dificuldade de encontrá-la e desarma-la. Sem a Habilidade Armadilheiro ou sem um Kit de Arrombamento o personagem é considerado Inapto tanto no teste para desarmar armadilhas quanto no teste para montá-las, e sem ambos, estes testes não são possíveis.

Abrir Fechaduras (Agilidade/Inteligência): a Habilidade Gatuno dos Ladinos lhes permitem abrir fechaduras sem ter as chaves, desde que ele tenha um Kit de Arrombamento. A dificuldade depende de quão segura é a fechadura, uma fechadura rústica (como uma aldabra ou ferrolho) tem dificuldade 10, enquanto cadeados medianos têm Dificuldade 12 e fechaduras particularmente elaboradas teriam dificuldade 14 – aparatos com dificuldades mais altas do que essa seriam obras-primas de engenharia. Sem a Habilidade Gatuno ou sem um Kit de Arrombamento o personagem é considerado Inapto nesse teste e sem ambos o teste não é possível.

Barganha (Vontade/Inteligência): sempre que entra em algum tipo de negociação, o Mestre deve encorajar os jogadores a atuarem como seus personagens, fazendo suas ofertas e pechinchando preços. Se a interpretação em si, na opinião do Mestre, não for suficiente

para definir o negócio, este pode pedir um Confronto entre a Vontade ou Inteligência dos envolvidos (o que for maior). Aquele que perder é convencido pelo outro. No caso de uma falha crítica em um dos lados, este acaba por fazer um péssimo negócio (se estava comprando, acaba pagando muito mais do que devia, se não tinha tanto dinheiro pode até mesmo dar algum item na troca; se estava vendendo irá vender por um preço abaixo do que ele mesmo pagou), independente do resultado do outro – a menos que ambos tenham uma falha crítica! Em caso de empate a negociação fica num empasse, e um novo teste pode ser necessário.

Cavalgar (Agilidade): andar a cavalo (ou uma montaria típica da região do personagem) faz parte do dia a dia em um cenário de fantasia medieval e não exige testes. Porem qualquer atividade mais estressante do que simplesmente usar um animal como transporte irá exigir um teste para controlar a montaria – caso a montaria se assuste, seja atingida por um ataque ou mesmo para conduzi-la durante um combate. Uma falha nesses testes geralmente significa que o cavaleiro caiu da montaria. A ausência de rédeas impõe uma penalidade de -2 ao teste, enquanto uma sela com estribos concedem um bônus de +2. A dificuldade dos testes de montaria é igual à Vontade do animal, modificado pela situação – mesmo que o animal tenha rédeas, se o personagem estiver usando ambas as mãos para utilizar uma arma, ele ainda sofre a penalidade de -2.

Caçar/Rastrear (Inteligência): quando um personagem tenta rastrear um animal, monstro ou outra criatura qualquer, ele faz um teste de Inteligência. A dificuldade depende de alguns fatores: Se estiver caçando uma criatura qualquer (para alimentação, por exemplo) a dificuldade é 10, modificada pelo tipo de ambiente. Se estiver rastreando uma criatura específica, a Dificuldade será igual à Determinação do alvo. Criaturas grandes e/ou pesadas deixam rastros mais fáceis de seguir, enquanto criaturas menores/mais leves deixam menos rastros. Diminua a dificuldade em 2 se a criatura tiver mais de 3 metros (se ela tiver dois valores, use o maior) ou pesar mais do que 300 quilos, ou aumente a dificuldade em 2 Se a criatura tiver menos de 1 metro (novamente, se ela tiver dois valores, use o maior) ou pesar menos de 50 quilos. Além disso, em regiões geladas, florestas e em climas frios a dificuldade diminui em 2, enquanto em regiões montanhosas, rochosas e em planícies a dificuldade aumenta em 2. Todos esses modificadores são cumulativos. Se a criatura estiver ativamente tentando cobrir seus rastros, use as mesmas regras de Ocultar-se/Camuflar-se (veja adiante). Sucesso no teste significa que o rastreador encontrou o rastro e tem uma ideia de há quanto tempo atrás a criatura passou por ali, enquanto uma falha significa que o rastreador não acha nenhum rastro para seguir. O teste deve ser repetido uma vez por dia ou toda vez que houver mudança de terreno até que o rastreador encontre o alvo ou perca o rastro. Note que chuvas fortes, nevascas e tempestades de vento podem destruir completamente os rastros, tornando impossível segui-los.

Correr (Agilidade/Força): Existem dois tipos de corrida, a de velocidade e a de resistência. Uma corrida de velocidade normalmente indica um personagem perseguindo alguém, ou alguma coisa. Para determinar se o perseguir alcança o perseguido, faça um Confronto de Agilidade ou Força (o que for mais alto). Empates significam que ambos os corredores têm a mesma velocidade – geralmente dando a vantagem ao perseguido. A cor-

rida de resistência é para cobrir grandes distâncias sem se exaurir. O personagem faz um teste de Força para cada quilometro de corrida, em caso de falha ele perde 10 pontos de mana. A dificuldade é 10, mas sobe em +1 a cada falha e/ou quilometro percorrido. Este teste não é afetado pelo Deslocamento do personagem.

Cuidados Médicos (Inteligência): um personagem pode tentar curar ferimentos usando um Kit de Cura. Essa ação pode ser utilizada para vários propósitos: remover um efeito de sangramento, eliminar uma infecção ou veneno natural que esteja afetando um alvo ou estabilizar um personagem que esteja *Por um Fio* (veja a página 15 para mais detalhes) gastando 1 minuto e fazendo um teste bem sucedido de Inteligência (dificuldade 12). Venenos e infecções mágicas também podem ser curadas da mesma maneira, mas a dificuldade desses testes é 16. Em caso de falha, o tratamento não funcionou, mas o personagem pode tentar novamente o teste (gastando mais 1 minuto e realizando o mesmo teste novamente). Em caso de falha crítica nesse teste, ele se atrapalhou ao usar o Kit de Cura e inutilizou o item além do tratamento não funcionar. Sucesso crítico nesse teste significa que o curativo foi muito bem feito, e além de recuperar o alvo do efeito desejado, o personagem também recupera 10 Pontos de Vida do paciente (se o alvo for um personagem Por um Fio, ele também ignora o tempo de restabelecimento em caso de um sucesso decisivo nesse teste).

Um personagem sem um Kit de cura pode tentar esses procedimentos, mas fará o teste como se fosse Inapto.

Decifrar Escritas (Inteligência): Sempre que encontrar um texto em uma língua que não conheça – seja por nunca tê-la estudado, seja por ser uma língua antiga – o personagem pode, se tiver acesso a uma biblioteca de estudos, tentar decifrar o texto. A dificuldade varia entre 10 e 16, dependendo do quão estranho o idioma for para o personagem – o Mestre tem a palavra final.

Derrubar (Agilidade/Força): Se tiver conseguido agarrar um alvo (veja Agarrar, acima), um personagem pode tentar Derrubar o alvo. Derrubar um alvo exige uma Ação de Rodada Completa e um Confronto de Agilidade ou Força (o que for mais alto). Se o atacante vencer o teste, o alvo está caído. Em caso de empate ou se o resultado do alvo for mais alto, o atacante continua segurando o alvo, mas ele não cai. Caso o atacante tenha uma falha crítica no teste (independente do resultado do alvo) é ele quem cai.

Desenhar Runas Arcanas/Selos Místicos (Inteligência/Vontade): Ver o item Magia adiante (pág. 36).

Encontrar Abrigo/Forragear (Inteligência): para que um personagem seja capaz de encontrar um abrigo natural (para passar a noite, descansar em um local relativamente seguro ou se abrigar das intempéries do clima) ou encontrar frutas e vegetais para se alimentar (ou para serem usados na fabricação de poções, caso o personagem tenha a Habilidade Herbalismo) ele gasta cerca de uma hora por tentativa e precisa ser bem-sucedido em um teste de Inteligência. A dificuldade básica do teste é 12, mas deve ser ajustada de acordo com o terreno e com o clima. Bosques, florestas e pântanos diminuem a dificuldade em 2 quando o personagem procura por frutas e plantas, enquanto planícies, regiões montanhosas ou desérticas aumentam a dificuldade em 2. Quando estiver procurando abrigo, regiões montanhosas diminuem a dificul-

dade em 2, enquanto pântanos, desertos e planícies aumentam a dificuldade em 2. Além disso chuva forte, climas muito frios ou invernos rigorosos impõem um redutor de -2 em ambos os testes. Sucesso no teste significa que o personagem conseguiu frutas e plantas suficientes para um refeição ou para produzir uma poção ou encontrou um abrigo adequado.

Encontrar Armadilhas (Inteligência): Veja Armar/Desarmar Armadilhas, acima.

Erguer/Puxar/Empurrar peso (Força): Veja Carga na página 20.

Escalar (Força/Agilidade): Um personagem pode escalar tanto usando sua resistência física para se puxar para cima (Força), quanto sua flexibilidade e destreza para achar e encaixar os pontos de apoio mais apropriados (Agilidade). A dificuldade varia do quão íngreme e rico em pontos de apoio for o obstáculo a ser transposto. Uma árvore cheia de galhos firmes e fáceis de alcançar teria dificuldade 10, uma encosta pouco ingrime e com várias reentrâncias seria 12, uma encosta ingrime com poucos apoios seria 14 e uma parede lisa com poucos apoios 16. Um Kit de escalada oferece um bônus de +2 nesse teste.

Furtar Bolsos (Agilidade): quando o personagem tenta tocar, tirar ou colocar itens carregados por uma criatura de modo furtivo (ou seja, sem ser percebido) ele deve fazer um ataque normal com sua Agilidade contra a Esquiva do alvo, ignorando quaisquer bônus de armadura. O Mestre pode exigir testes de Mover-se em Silêncio ou Ocultar-se (veja abaixo) para que o personagem se aproxime do alvo sem ser percebido (o que geralmente oferece um bônus de +1d6 na sua tentativa de Furtar Bolsos). Se o personagem não tiver sucesso no teste, ele não consegue realizar seu intento, mas o alvo não percebe a tentativa. Se o resultado do teste for uma falha crítica, o personagem chama atenção do alvo no ato, sendo pego em flagrante! Se o personagem tiver sucesso, ele consegue tirar/deixar o item intencionado da vítima ou realizar a ação que pretendia. O alvo só irá perceber a ação quando tiver sua atenção voltada para a questão – ele decide usar o item roubado, ou encontra o item plantado enquanto procura por alguma outra coisa entre seus pertences, por exemplo.

Ler Tomos de Magia (Inteligência): Ver Magia na página 36.

Mentir/Perceber Mentiras (Vontade/Inteligência): Quando um personagem quiser mentir e alguém tiver alguma razão pra não acreditar nele, ele deve fazer um teste de Vontade. O resultado se torna a Dificuldade para o observador perceber a mentira com um teste de Inteligência ou Vontade (o que for maior). Caso o personagem que tente mentir tenha uma falha crítica no seu teste, ele gagueja, se contradiz ou de alguma outra forma torna óbvia a sua tentativa de dissimular a verdade.

Mover-se em Silêncio (Agilidade): Quando deseja se movimentar sem fazer ruídos, para não atrair atenção indesejada ou para fazer um ataque surpresa num alvo desavisado, o personagem deve fazer um teste de Agilidade. O resultado será a dificuldade para alguém ouvi-lo com um teste de Inteligência. Certas situações podem impor modificadores – um calçamento de pedra limpo pode significar um bônus de +2 ao teste, enquanto uma área coberta de seixos ou brita, pode impor uma penalidade de -2. A Habilidade Furtivo (ver Ladino e Patrulheiro) concede +1d6 nos testes para Mover-se em Silêncio.

Nadar (Força): Um personagem que precise se deslocar em águas profundas precisará nadar. Para isso ele deve vencer um teste de Força, com dificuldade 10. Se estiver usando armadura, a dificuldade passa para 12. Se a armadura tiver a Característica Pesada a dificuldade passa para 14 e se tiver a Característica Rígida a dificuldade no teste passa a ser 16. Além disso as condições da água podem impor penalidades – uma correnteza muito forte ou ondas muito intensas poderiam impor uma penalidade de -2 (ou -4 se houver correnteza E ondas!). A cada minuto que o personagem estiver nadando ele deve repetir o teste. Um sucesso significa que ele avança, falha significa que ele não só não consegue avançar como também perde 10 Pontos de Mana devido ao esforço inútil e uma Falha Crítica significa que ele não avança (ou é carregado pela corrente, se houver) e além de perder 10 Pontos de Mana devido ao esforço, perde também 10 Pontos de Vida por engolir água. Se o personagem ficar sem mana enquanto estiver nadando, ele fica sem forças e morre afogado.

Ocultar-se/Camuflar-se (Inteligência): Seja cobrindo-se de folhas em uma floresta, usando roupas negras na escuridão da noite urbana ou simplesmente se misturando causalmente numa multidão, um personagem deve fazer um teste de Inteligência para saber se consegue passar despercebido ou manter-se fora da vista dos outros. O resultado nesse teste é a dificuldade para que alguém procurando o personagem (ou por algo escondido) o encontre. O personagem pode tentar se mover e permanecer camuflado, mas ele se movimenta apenas a metade do deslocamento e seu teste sofre uma penalidade de -2. A Habilidade Furtivo (ver as Classes Ladino e Patrulheiro) concede +1d6 nos testes para se esconder. O Mestre deve impor penalidades caso o ambiente não esteja favorável (uma área de pouca vegetação, ou uma rua deserta bem iluminada ou se o personagem for de uma Raça incomum na região, dependendo do caso).

Pesquisar Informação (Inteligência/Vontade): Para encontrar uma determinada informação em uma biblioteca, ou sistema de arquivo de documentos semelhante, o personagem deve fazer um teste de Inteligência, cuja dificuldade será atribuída pelo Mestre dependendo do quão disponível a informação está. No entanto, para ir de taverna em taverna, falando com as pessoas em busca de um rumor ou pista, o personagem faz um teste de Vontade, a dificuldade vai depender do quão dispostas as pessoas vão estar para falar do assunto. O Mestre pode exigir mais de um teste dependendo da complexidade da informação, e ir dando pequenas pistas a cada sucesso, mas lembre-se de intercalar esses testes com história, e permita que, se os jogadores estiverem interagindo com PDMs (Personagens do Mestre), eles representem um pouco as conversas.

Saltar (Força/Agilidade): Testes para saltar podem ser feitos com força ou Agilidade, mas estes testes são geralmente feitos para ver se um personagem consegue realizar alguma ação durante o salto – seja um confronto com outro personagem para alcançar um item alto ou competir para ver quem salta mais longe, por exemplo – já que a distância de saltos (tanto em altura quanto em distância) é fixa, conforme explicado no item Outras formas de movimentação (pág., 19). Se o personagem tentar saltar uma distância maior do que sua capacidade de salto, em geral ele tentará um teste de escalada (veja acima) para tentar se agarrar em uma superfície ao invés de cair.

Seduzir (Vontade): Sedução como a capacidade de usar o desejo do outro para torná-lo mais suscetível a suas sugestões, normalmente usando seu carisma para isso (se favores ou bens estiverem envolvidos, a questão passa a ser mais de negociação do que sedução). Sedução geralmente é usada com relação ao gênero oposto, mas isso não é uma regra absoluta – perceba que tentar seduzir uma criatura do mesmo gênero do personagem pode ofender o alvo mesmo que o personagem tenha sucesso! Faça um Confronto de Vontade com o alvo. Se vencer o teste, o alvo torna-se amigável. Em caso de empate ou se o resultado do alvo for mais alto, ele não está interessado ou a tentativa pode nem sequer ter sido percebida. Caso o personagem tenha uma falha crítica no teste (independente do resultado do alvo) sua aproximação terá sido considerada grosseira e ofensiva, e o alvo torna-se inamistoso – ou até mesmo agressivo! Um personagem amigável estará inclinado a ajudar o personagem, talvez oferecendo informações ou mesmo oferecendo algum pequeno presente – como uma bebida ou uma refeição, por exemplo. A raça dos personagens envolvidos é relevante para esse teste. Há três grandes classificações pertinentes nesse contexto: Tipo, biologia e origem. Interações entre Esfinges (Centauros, Naga e Tritões) e Humanóides ou Esfinges de outras raças sempre deve ser tratada como se o personagem fosse Inapto em suas tentativas de sedução. Draconianos, Grotons, Naga e Tritões, por terem características biológicas muito distantes das outras raças sempre impõem um redutor de -4 em suas tentativas de sedução (cumulativas com os redutores impostos por interação Humanóide/Esfinge) com qualquer outra raça. Esse redutor é reduzido para -2 quando essas raças interagem entre si. Os Mahoks são um caso a parte, já que eles são biologicamente muito distantes de todas as outras raças, e suas tentativas de sedução com membros de quaisquer outras raças sempre tem um redutor de -4. Entre os outros Humanóides, há um redutor de -2 quando uma espécie originária de Gaian (Astérios, Hamelins, Jubans e Tailox) interage com as outras raças Humanóides (Aesires, Anões, Elfos, Faens, Faunos, Fira, Humanos, Metadílios e Orcs). Esse redutor não se aplica quando essas raças interagem com outras raças da mesma origem. Finalmente, os Goblins são universalmente desprezados, e suas tentativas de sedução sempre estão sujeitas à um redutor de -2 (mesmo com relação à outros goblins!).

Inaptidão

Sempre que o personagem tenta realizar uma ação com a qual ele não é familiarizado, o jogador deve rolar 1d6 em vez de 2d6. Da mesma forma, um personagem sem as ferramentas necessárias para realizar uma tarefa – como tentar abrir uma fechadura sem um Kit de Arrombamento ou realizar um teste de Cuidados Médicos

sem um Kit de Cura – também é considerado Inapto. Mesmo que um personagem possua a proficiência e as ferramentas necessárias para realizar um teste, o Mestre pode decidir que situações particularmente estranhas, aberrantes ou inusitadas – como tentar descobrir se um Mahok está mentindo, sem nunca ter encontrado um membro da raça antes, ou um teste de Adestramento para tentar ginetear um Grifo sem nunca ter montado uma criatura alada antes, por exemplo – também incorrem na regra de Inaptidão.

Além disso, existem algumas situações especificamente em combate que recaem na regra de Inaptidão. Se o personagem quiser realizar dois ataques em seu turno - seja com duas armas que esteja segurando, com dois ataques desarmados ou com uma combinação de ambos - e não possuir a Habilidade Combater com Duas Armas, ele realiza o primeiro ataque normalmente e o segundo ataque como se fosse Inapto. Perceba que, mesmo que esteja portando duas armas, se ele atacar apenas com uma delas, ele não é considerado Inapto. Ele pode até mesmo alternar o uso das armas, uma de cada vez, sem ser considerado Inapto (todos os personagens são sempre considerados ambidestros no uso de armas).

Utilizar uma arma cuja FN seja maior do que a Força do personagem também faz com que o personagem ataque como se fosse Inapto.

Finalmente, enquanto estiver usando uma armadura com FN maior do que sua Força, o personagem realiza todos os seus testes de Agilidade e Força como se fosse Inapto. Se dois motivos para inaptidão se sobreporem, o personagem não será capaz de tentar a ação.

Exemplo: Se um personagem estiver portando duas armas cuja FN seja maior do que sua Força, ele não poderia atacar com ambas no mesmo turno.

Sucesso Crítico

Quando 2 ou mais dados tiverem um resultado 6 durante uma rolagem, isso é considerado um acerto crítico, acerto decisivo ou sucesso decisivo. Obviamente, é impossível conseguir um sucesso decisivo em um teste rolando apenas 1 dado, mas é mais fácil obter um sucesso decisivo em testes com mais de 2 dados, em contrapartida.

Um acerto crítico sempre produz resultados impressionantes – o personagem se esconde tão bem que fica praticamente invisível, relembra uma passagem de um livro em seus mínimos detalhes ou toca uma música tão emocionante que leva a plateia às lágrimas, por exemplo.

Um acerto crítico em uma rolagem de ataque causa o dobro de dano. Se alguma Habilidade ou condição aumentaria o dano do ataque – como um ataque usando Investida Mortal – some todos os modificadores antes de multiplicar o dano por 2. No caso de ataques com Habilidades que multiplicam o dano – como um Ataque Devastador – some os multiplicadores, não multiplique várias vezes: usando um Ataque Devastador 2, que multiplica o dano por 3, o personagem causaria 5 vezes o dano (2+3) e não 6 vezes (2x3).

Algumas criaturas são imunes à acertos críticos, e não sofrem danos extras por conta disso.

No caso de sucessos Decisivos em Magias, o jogador escolhe se a magia não consome Mana, causa o dobro do dano ou tem sua área de efeito ou duração duplicada.

No caso de confrontos, apenas um sucesso crítico pode vencer outro. Assim, se um dos adversários consegue um acerto crítico em um confronto, ele vence automaticamente a disputa a menos que o adversário também consiga um acerto

crítico – nesse caso, o resultado nos dados e os bônus de Atributos são somados normalmente para saber quem vence.

Falha Crítica

Sempre que todos os dados caírem no número 1, o personagem cometeu um erro crítico ou falha crítica. Quando estiver rolando apenas 1 dado em um teste, as chances de uma falha crítica são bastante altas! Essa chance diminui consideravelmente se o personagem puder rolar 2 ou mais dados em um teste.

Uma falha crítica significa que, além de falhar automaticamente, o personagem falha de maneira desastrosa, geralmente sofrendo efeitos mais severos pela falha – por exemplo, sofre mais dano no caso de uma queda, quebra uma ferramenta numa tentativa desastrada de forçar uma fechadura ou desafina horrivelmente se estiver cantando uma música. Os Mestres são livres para inventar situações perigosas, desastrosas ou talvez engraçadas que possam ocorrer no caso de uma falha crítica – no caso de um erro crítico num teste de ataque, o personagem pode jogar sua arma longe, tropeçar e cair ou até mesmo acertar um aliado próximo!

Uma falha crítica em um confronto significa que o personagem perde de maneira miserável, talvez com efeitos adversos – ele desloca o ombro além de perder uma queda de braço, arremessa sua arma longe ao tentar saca-la, comete um erro primário e digno de escárnio num jogo de xadrez, por exemplo.

COMBATE

Um combate em pequena escala – como uma escaramuça entre aventureiros e um grupo de monstros, por exemplo – dura, em média, 1 minuto. A maioria dos efeitos dura justamente esse tempo, o que seria o mesmo que dizer que são efeitos que duram até o final do combate. – mas, como podem ser usados fora de combate, uma medida absoluta como "1 minuto" é muito melhor para o entendimento do efeito.

Dentro de cada combate, as ações dos combatentes são divididas em frações menores de tempo, chamadas rodadas. Uma rodada começa com as ações do personagem com a maior Iniciativa, e se encerra com as ações daquele com Iniciativa mais baixa. Assim que todos os personagens tiverem agido, a rodada termina e a próxima rodada tem início imediatamente. Cada rodada dura uma quantidade de tempo abstrata em relação ao combate como um todo, já que não importa se um combate tem apenas 2 ou 20 rodadas, ele ainda terá ocorrido, em termos de regras, dentro do espaço de 1 minuto que dura um combate.

Dentro de uma rodada, cada personagem têm direito de realizar suas ações. Essas ações individuais são chamadas turnos. Apesar de todos os turnos de uma rodada ocorrerem simultaneamente, os personagens com maior iniciativa têm uma pequena vantagem em termos de velocidade de ação e reação. Assim, caso um personagem de alguma maneira neutralize um outro que ainda não tenha agido naquele turno, o personagem que ainda não agiu não terá direito de realizar uma ação no seu turno (a menos que seja trazido de volta ao combate de alguma forma, entre o momento que foi neutralizado e seu turno dentro da rodada).

Dentro de um turno, cada personagem pode realizar quatro tipos de Ações: ações livres, ações padrão, ações de movimento e ações de rodada completa. O personagem sempre pode realizar ações livres, mas deve escolher entre realizar 1 ação de rodada completa OU 1 ação padrão e 1 ação de movimento OU 1 ação de movimento e 1 ação padrão.

AÇÕES LIVRES

Estas são ações muito simples que não consomem tempo considerável ou que podem ser realizadas enquanto o personagem está concentrado em outra tarefa qualquer. Soltar itens que o personagem tenha nas mãos, sacar um item do cinto ou aljava (poção, flecha ou qualquer item ou arma de FN 1 ou menos) ou falar (até cinco palavras). Um personagem pode realizar qualquer número de ações livres por turno – mas apenas uma vez cada ação livre. Assim, o personagem pode soltar o mapa que está segurando, sacar uma adaga e gritar "Cuidado, atrás de você!" quando vê uma Naga se aproximando do acampamento – tudo como ações livres.

AÇÃO DE MOVIMENTO

São ações que permitem se deslocar de alguma forma durante o combate. Geralmente é utilizada para se aproximar ou se afastar de um alvo ou escolher uma posição mais favorável (veja Deslocamento, na página 18), descer de uma montaria ou se levantar (caso o personagem esteja caído), por exemplo. Ações de movimento também são usadas para sacar armas e itens de FN 2 ou mais que estejam à mão ou para pegar itens do chão.

Um personagem pode realizar uma dessas ações de movimento por turno (e apenas uma) e ainda tem direito a uma ação padrão.

Ações Padrão

São ações que exigem a maior parte da concentração do personagem ou que consomem um tempo considerável, como realizar um ataque, ativar Habilidades de Ação, guardar um item numa mochila ou falar quantas palavras quiser – dentro do bom senso, obviamente.

Além disso, um personagem pode usar uma ação padrão para realizar uma ação de movimento (assim o personagem pode sacar uma arma como uma ação de movimento e atacar como uma ação padrão, sacar uma arma como uma ação padrão e se mover como uma ação de movimento ou sacar duas armas, uma como uma ação padrão e outra como uma ação de movimento, por exemplo). Não é possível usar uma ação de movimento para realizar uma segunda ação padrão, no entanto.

Um personagem pode realizar uma dessas ações padrão por turno (e apenas uma) e ainda tem direito à uma ação de movimento.

Ações de Rodada Completa

Ao invés de realizar uma ação padrão e uma ação de movimento, o personagem pode escolher (ou precisar, em alguns casos) realizar uma ação de rodada completa. Estas ações consomem todo o tempo e/ou concentração que o personagem tem à disposição durante o seu turno. Subir em uma montaria, procurar um item numa mochila, trocar a corda de um arco, beber uma poção, lançar uma magia a partir de um tomo ou fazer um teste que não diga respeito diretamente ao combate (como abrir uma fechadura, escalar, nadar, saltar ou procurar, por exemplo) são todas ações de rodada completa. Além disso, há duas ações de rodada completa especiais: Correr e realizar um Encontrão.

Correr significa que o personagem simplesmente corre tão rápido quanto lhe for possível. Correndo, um personagem se move até 4 vezes o seu Deslocamento normal. Se for usada mais de um turno consecutivamente, é preciso fazer um teste de Força (Dificuldade 8) para evitar ficar *Fatigado* (veja Condições, na página 172). A cada turno em que o personagem correr depois do primeiro ele realiza o teste com +1 na Dificuldade, cumulativamente – assim, se correr 5 turnos sem parar, o personagem vai precisar fazer quatro testes: O primeiro com dificuldade 9, o segundo com Dificuldade 10, depois 11 e finalmente 12.

Um **Encontrão** é uma manobra em que o personagem embala na direção de um adversário e usa sua velocidade e o peso do corpo para tentar causar mais dano em um alvo. O personagem deve se deslocar pelo menos 3 metros e desferir um ataque no final dessa movimentação. Um personagem realizando um Encontrão adiciona a FN de sua Arma ou de sua Armadura (o que for maior) ao dano de seu golpe, mas como está usando a inércia para aumentar o efeito de seu ataque, perde muito em capacidade de reação e fica com um redutor de -2 na Defesa até seu próximo turno. Se o personagem estiver usando uma Habilidade que exija que ele faça uma ação de Encontrão como parte do efeito (como Investida Mortal), ignore esse modificador de Defesa e adicione quaisquer outros efeitos descritos na Habilidade.

Iniciativa

Quando um combate está para começar, todos os personagens envolvidos devem fazer uma rolagem de iniciativa. Role 2d6 e some a Agilidade ou Inteligência (a que for maior). Aqueles com resultados mais altos agem primeiro, seguidos pelos que tiverem resultados mais baixos, em ordem decrescente.

Iniciativa pode ser rolada para cada personagem individualmente, ou para cada lado do conflito. Se o mestre prefere rolar para cada personagem, ele rola a iniciativa pelos personagens do mestre e cada jogador rola a iniciativa pelo seu personagem; se a iniciativa for rolada por lado do conflito, cada um dos lados rola apenas um teste de iniciativa (geralmente o líder do grupo é responsável por isso) e o grupo que tiver o resultado mais alto realiza todas as suas ações e depois o outro grupo realiza as suas ações.

Não role iniciativa a cada rodada de combate! Considere que a ordem estabelecida na primeira rodada é mantida até o final da escaramuça.

Ataque

Os ataques são testes nos quais se realiza uma rolagem de Força ou Agilidade para armas corporais ou luta desarmada – Armas de Distância sempre usam Agilidade, mas ataques com armas arremessadas podem ser feitos tanto com Agilidade quanto com Força. A dificuldade destes testes é sempre igual à Defesa do alvo – Bloqueio ou Esquiva, de acordo com a escolha do alvo. Todos os personagens são considerados aptos a usarem uma arma, seja ela qual for. A única limitação para o uso de armas por qualquer personagem é a Força Necessária (FN) da arma. Se a FN da arma que o personagem estiver usando for maior do que a sua Força, o personagem é considerado Inapto para usar a arma.

Para o uso de Magias em combate, veja "Desenhando Selos e Runas" na pág. 37.

Defesa

Um personagem possui três tipos de Defesa, duas físicas e uma mental. As defesas físicas (Bloqueio e Esquiva) são as medidas de dificuldade que o personagem oferece quando alguém tenta atingi-lo com um golpe, e cada personagem usa sua Defesa mais alta contra ataques físicos a menos que alguma situação o impeça de usar aquela Defesa específica.

A defesa mental (Determinação) é a dificuldade que o personagem oferece contra efeitos mágicos que afetem sua mente.

Bloqueio: O Bloqueio é calculado somando-se 5 + Força + Bônus de Armadura + Bônus de Bloqueio. O personagem usando Bloqueio literalmente coloca alguma coisa entre si e o ataque (seu escudo, sua arma ou uma parte de sua armadura). Um personagem que não possua bônus de armadura nem esteja portando uma arma ou escudo não pode bloquear – colocar o braço na frente de um ataque significa, basicamente, sofrer o dano do ataque no braço. A única exceção é se o atacante estiver atacando desarmado. Nesse caso é possível usar bloqueio sem ter uma armadura, escudo ou arma.

Esquiva: A Esquiva é calculada somando-se 5 + Agilidade + Bônus de Armadura + Bônus de Esquiva. Um personagem usando Esquiva está tentando tirar seu corpo da frente de um ataque iminente, as vezes contando com uma ajuda de sua armadura ou de um obstáculo entre ele e o atacante. Um personagem quase sempre pode usar sua esquiva contra qualquer ataque, a menos que esteja amarrado, preso ou de alguma outra forma tenha seus movimentos restringidos. Se o personagem tiver qualquer redutor de Deslocamento ou Agilidade, ele não pode esquivar.

Bônus do mesmo tipo fornecidos por itens não se acumulam e apenas o bônus mais alto é aplicado. Assim, um personagem que estiver usando um manto pesado (Bônus de Armadura +1) sobre

uma armadura simples (Bônus de Armadura +3) tem um bônus de Armadura de +3 (fornecido pela armadura simples, que é mais alto que o bônus do manto pesado). Da mesma forma, usar mais de um escudo ao mesmo tempo adiciona apenas o bônus mais alto ao Bloqueio. Habilidades que fornecem bônus para a Esquiva ou Bloqueio não seguem essas restrições. Eles se acumulam com bônus fornecidos por itens e com outros bônus fornecidos por outras Habilidades.

Todos os personagens são considerados aptos a usarem uma armadura, seja ela qual for. A única limitação para o uso de armaduras, como acontece com as armas, é a FN da armadura. Se a FN da armadura que o personagem estiver usando for maior do que a sua Força, o personagem é considerado Inapto quando realiza todo e qualquer teste de Agilidade e Força – incluindo ataques.

Determinação: A Determinação é calculada somando-se 8 + Vontade ou Inteligência (o que for mais alto) + Bônus de Determinação. A Determinação é usada para definir o quanto o personagem é difícil de afetar com a maioria dos efeitos mentais. Alguns itens mágicos e Habilidades podem fornecer bônus na Determinação, mas não existem itens mundanos que melhorem essa Defesa, como armaduras e escudos fazem com o Bloqueio e a Esquiva.

Então, resumidamente

Esquiva = 5 + Agilidade + Armadura + Bônus de Esquiva.
Bloqueio = 5 + Força + Armadura + Bônus de Bloqueio.
Determinação = 8 + Vontade ou Inteligência + Bônus de Determinação.

Alvo específico

Às vezes em um combate o jogador pode querer que seu personagem ataque alguma parte específica do inimigo, como o amuleto que ele estiver usando, na arma dele para tentar desarmá-lo ou mesmo fazer um ataque mais letal, visando a garganta do alvo. Nestes casos, o teste de ataque é rolado normalmente, mas a Defesa do oponente terá um acréscimo de +4.

Desarmar um oponente – ou tirar um item de suas mãos, de qualquer forma – exige um Confronto de Força ou Agilidade (o que for mais alto para ambos) além do sucesso no teste de ataque.

Ataques que acertem áreas vitais do oponente (como o pescoço, a cabeça ou o coração) causam o dobro do dano normal. Esse multiplicador de dano se soma com quaisquer outros multiplicadores de dano – ou seja, um Golpe Devastador (que causa o dobro de dano) e atinja uma área vital do alvo (multiplicando o dano por 2) causa 4 vezes o dano normal - um acerto crítico nesse ataque causaria 6 vezes o dano normal! Acertos críticos em ataques à áreas vitais, quando aplicado a indivíduos normais, geralmente são considerados morte instantânea (veja abaixo).

Morte instantânea

Se um personagem estiver completamente indefeso – isto e, inconsciente, totalmente contido ou Por Um Fio – um oponente pode matá-lo instantaneamente com um ataque qualquer. O dano do ataque é irrelevante (uma faca cega é fatal se o opoente não pode se defender, e mesmo desarmado um personagem pode simplesmente estrangular uma vítima indefesa até matá-la).

Lembre-se que um personagem que esteja dormindo não é considerado indefeso, mas sim surpreso.

MAGIA

Magia é uma categoria de Habilidade (veja Habilidades na página 12). Uma Classe cujas Habilidades incluam Magias é considerada uma Classe conjuradora – e, por extensão, um personagem dessa Classe é considerado um conjurador. Para usar qualquer Habilidade do tipo Magia, os conjuradores desenham no ar o símbolo mágico correspondente aos efeitos que querem desencadear. Esses traçados mágicos são chamados de Runas Arcanas ou Selos Místicos, e são parte crucial da realização de uma magia – correspondendo à Dificuldade da Magia tem para ser conjurada. Runas Arcanas são traçados usados especificamente para conjurar magias arcanas enquanto Selos Místicos são utilizados para conjurar magias místicas.

MAGIA ARCANA

Qualquer Classe com Conhecimento Arcano como sua Habilidade Automática é considerada uma Classe de conjuradores arcanos. Esses conjuradores são estudiosos da magia, seu poder vem com intensas e demoradas pesquisas sobre a essência da magia, criando formulas complexas e intrincados diagramas que permitem manifestar seus poderes sobrenaturais.

A magia arcana se baseia no desenho de Runas Arcanas, símbolos são usados para focar o poder do conjurador e sintetizar fórmulas complexas que determinarão o efeito a ser executado. A maioria das Runas Arcanas torna-se invisível logo depois de conjurada, mas podem ser percebidas com a Habilidade Detectar Magia. Identificar os efeitos de uma Runa Arcana que o personagem possa ver (caso a Runa seja visível por algum motivo ou o personagem possa vê-la com uso de Detectar Magia) exige um teste de Inteligência (Dificuldade igual à Dificuldade da Magia lançada), mas se o personagem possuir a magia em questão ele a identifica automaticamente.

MAGIA MÍSTICA

Qualquer Classe com Conhecimento Místico como sua Habilidade Automática é considerada uma Classe de conjuradores místicos. Personagens dessas Classes alcançam seu poder através da canalização de forças superiores às suas, que podem vir de divindades (no caso dos Sacerdotes) ou da própria natureza (no caso dos Druidas). Seu desenvolvimento vem da meditação, da contemplação e da propagação dos ensinamentos das crenças que eles seguem.

Da mesma forma que os conjuradores arcanos usam runas, os conjuradores místicos também se valem de símbolos mágicos, chamados de Selos Místicos. Eles representam o poder divino ou sobrenatural que alimenta a magia do conjurador. Diferente das Runas Arcanas, a maioria dos conjuradores místicos prefere deixar seus Selos visíveis enquanto eles estiverem ativos, mas Selos Místicos invisíveis podem ser percebidos com a Habilidade Detectar Magia. Identificar os efeitos de um Selo Místico que o personagem possa ver (caso o Selo seja visível ou o personagem possa vê-la com uso de Detectar Magia) exige um teste de Vontade (Dificuldade igual à Dificuldade da Magia lançada), mas se o personagem possuir a magia em questão ele identifica o Selo automaticamente.

Desenhando Runas Arcanas e Selos Místicos

Todas as Habilidades do tipo Magia exigem que o personagem desenhe uma Runa Arcana ou Selo Místico para desencadear seus efeitos. Escrever uma Runa ou Selo requer apenas que o conjurador desenhe o símbolo desejado no ar entre si e o alvo, usando um objeto Canalizador ou mesmo a ponta do dedo.

É impossível desenhar uma Runa ou Selo através de um item que não seja Canalizador (veja Itens de Conjuração, na página 164), e se o personagem estiver segurando um objeto sem essa característica, ele não pode usar a mão que estiver segurando o objeto para desenhar Runas Arcanas ou Selos Místicos.

Se a Magia descrever um Selo ou Runa deve ser escrita *sobre* o alvo, é necessário que o desenho da runa toque diretamente o alvo, que precisa, portanto, estar ao alcance do toque do conjurador (ou do item de conjuração usado para desenhar o Selo ou Runa). Esse traçado deixa um rastro brilhante e visível enquanto a Magia está sendo conjurada, mas assim que seus efeitos são desencadeados, ela pode se tornar invisível se o conjurador assim desejar – podendo ser percebida apenas com o uso da Habilidade Detectar Magia.

Quando traça uma Runa ou Selo para conjurar uma magia, os efeitos que ela causa são descritos na magia correspondente. No entanto, qualquer personagem conjurador é capaz de desenhar Runas e Selos simples, usadas apenas para marcar um objeto ou local ou para sintonizar um objeto Canalizador.

Desenhar uma Runa Arcana ou Selo Místico simples exige sucesso em um teste de Inteligência ou Vontade (o que for mais alto) com dificuldade 8. Essas Runas e Selos simples não custam Pontos de Mana e consome uma ação padrão para serem desenhadas. Além disso, Runas e Selos simples sempre precisam ser desenhados sobre um objeto - não é possível desenha-los no ar nem sobre criaturas vivas. Runas Arcanas e Selos Místicos simples são perenes (se dissipando apenas se o item ou superfície for destruído ou se for diretamente dissipado por alguma Habilidade específica) e deixam o item ou superfície onde foram marcados com uma Aura Fraca. Se o personagem estiver usando uma Habilidade do tipo Magia, que já exigem que o conjurador desenhe uma Runa ou Selo como parte do efeito, não é necessário desenhar uma Runa ou Selo simples e depois desenhar a Runa ou Selo da Magia em questão – use apenas as características da habilidade (dificuldade, custo de mana e descrição).

Marcar um objeto Canalizador com uma runa torna-o sintonizado a você, conferindo algumas propriedades especiais – veja a descrição dos Itens para Conjuradores para mais detalhes. Sem uma Runa Arcana ou Selo Místico para sintonizar o item ao personagem, as características especiais dos itens canalizadores não estão à disposição do personagem. Conjuradores também usam essas runas para marcar posse sobre objetos ou locais, ou às vezes marcam locais com runas específicas para avisar de perigos ou pontos de interesse para outros conjuradores.

RITUAIS

Qualquer personagem com as Habilidades Conhecimento Arcano ou Conhecimento Místico pode fazer rituais. Um ritual serve para reduzir a dificuldade de uma Habilidade do tipo Magia através de foco e concentração. Qualquer Magia que o personagem conheça pode ser afetada por um ritual, e o personagem deve escolher qual Magia pretende usar antes de começar o ritual. Se a Magia em questão estiver em um item com Registro (veja Tomos, adiante), o conjurador precisa ser capaz de ler a Magia do item e ter o item em mãos quando começar o ritual.

Cada hora de concentração no ritual diminui a dificuldade da conjuração da magia em 4, cumulativamente, mas exige que o personagem realize um teste de Inteligência ou Vontade (o que for mais alto) com dificuldade 12 a cada hora depois da primeira para se manter concentrado no ritual. Uma falha num teste de concentração significa que todo o ritual foi arruinado e deve ser reiniciado do princípio. Falhas críticas ou sucessos críticos nesses testes não geram efeitos especiais.

Para magias de origem Arcana, se o conjurador tiver a Habilidade Runa de Poder, ele pode desenhar um círculo especificamente para melhorar seu desempenho (Dificuldade 12, 20 Pontos de Mana). Um ritual realizado dentro de um Círculo de Poder desenhado para essa finalidade diminui a Dificuldade de qualquer magia Arcana em 2 (cumulativo com os redutores do ritual em si).

Além disso, para magias de origem mística, rituais realizados dentro de templos da divindade seguida pelo personagem reduzem as dificuldades das magias em 2 pontos (cumulativo com os redutores do ritual em si).

O teste para conjurar a magia deve ser realizado sempre no final do ritual.

TOMOS DE MAGIA

Qualquer item com a característica Registro (Cetros, Cajados, Grimórios e Missais) podem ser usados para gravar magias que o conjurador conheça. Qualquer personagem que tenha a Habilidade Conhecimento Arcano ou Conhecimento Místico pode escrever a magia em um livro, pergaminho ou outra forma de escrita e também estudar magias escritas por outros conjuradores dessa forma (ele obviamente não precisa estudar magias que ele mesmo escreveu). Esse estudo demora 1 hora por magia gravada no item – e é impossível estudar apenas uma magia contida no item de forma isolada, o que significa que se o personagem encontrar um tomo com 10 magias, ele terá que gastar 10 horas estudando cada magia contida ali, por exemplo. É necessário um teste de Inteligência ou Vontade (o que for mais alto) pra entender cada uma das magias – a dificuldade é a mesma para lançar a magia em questão. Um sucesso crítico em qualquer ponto do teste significa que o personagem consegue ler

todas as magias contidas no tomo na metade do tempo necessário e sem testes adicionais. Uma falha significa que o personagem não compreendeu o funcionamento da magia, e precisa gastar mais 1 hora – e repetir o mesmo teste em que falhou – para entender aquela magia. Uma falha crítica em qualquer ponto do estudo significa que a tentativa foi completamente arruinada e o personagem terá que começar o estudo todo outra vez.

Depois desse estudo, enquanto o personagem puder ler as magias registradas naquele item, ele pode lançá-las como uma ação de rodada completa. Além disso, como precisa estar com o tomo seguro diante de si, ele precisa de pelo menos uma das mãos para conjurar uma magia a partir de um tomo. Se o conjurador não tiver a magia contida no Tomo, a dificuldade para lançar aquela magia é normal, mas se ele conhecer aquela magia – mesmo que ele próprio tenha escrito a magia no Tomo – a sua concentração no efeito mágico pretendido é mais fácil e a dificuldade da magia é reduzida em 1.

Conjuradores arcanos podem lançar qualquer magia arcana a partir de um Tomo, mas se não possuírem também a Habilidade Conhecimento Místico, eles lançam qualquer magia mística contida no Tomo como se fossem Inaptos.

Conjuradores místicos podem lançar qualquer magia mística a partir de um Tomo, mas se não possuírem também a Habilidade Conhecimento Arcano, eles lançam qualquer magia arcana contida no Tomo como se fossem Inaptos.

Apesar da maioria dos Requisitos da magia serem completamente ignorados quando um personagem lança uma magia a partir de um Tomo, se ele não tiver o nível condizente ele não pode conjurá-la de forma alguma (assim, se uma Magia tiver como requisito Nível 5, um personagem precisa ser de nível 5 ou superior para lançar a magia, independente dos outros requisitos da magia).

Se o personagem conjurar uma magia a partir de um Tomo, ele pode aplicar normalmente quaisquer de suas Habilidades que possam afetar aquela magia.

Motivação

A motivação pode ser qualquer coisa que o jogador quiser que seja o objetivo condutor de seu personagem. É o objetivo do personagem para entrar na vida de aventureiro. Não há regras e o jogador pode escrever o que quiser.

Alguns exemplos de motivação: "Proteger a sua cidade natal", "Derrotar o Lorde Tirano", "Encontrar seu irmão desaparecido", "conquistar fama e glória", "espalhar a palavra da minha divindade", "acumular conhecimento arcano".

É possível que um personagem alcance seu objetivo durante o decorrer de uma campanha – ou que ele se torne impossível de atingir. Um personagem com um objetivo como "Encontrar seu irmão desaparecido" poderia perfeitamente encontrar o tal irmão, ou descobrir que ele morreu. Nesses casos, há duas possibilidades distintas de procedimento: Ou o personagem "se aposenta" da vida de aventureiro – indo com seu irmão de volta para casa, por exemplo – ou escolher outra Motivação – Como por exemplo, "Vingar a morte do meu irmão". Um personagem sem motivação não tem porque se aventurar, e o jogador precisa encontrar outro objetivo condutor para mantê-lo na ativa ou deve desistir do personagem – e talvez criar um novo personagem para integrar a campanha.

O Mestre pode – e deve! – ajudar jogadores iniciantes a encontrarem uma motivação apropriada para seus personagens em relação a história que ele quer contar.

Evolução do Personagem

Ao final de cada partida, o mestre recompensará cada personagem com Pontos de Experiência - veja Premiando os Jogadores, na página 150 para mais detalhes. Quando conquistar 10 pontos de experiência, o personagem sobe de nível.

Conforme sobe de nível o personagem recebe os seguintes benefícios:

Habilidades

O personagem recebe uma Habilidade nova a cada nível adquirido, que pode ser escolhida dentro da lista de sua Classe ou Raça, ou dentro da lista de Habilidades Gerais na página 13.

Ponto de Evolução

O personagem recebe 1 Ponto de Evolução a cada nível adquirido. O ponto de evolução deve ser gasto imediatamente para adquirir UM dos seguintes benefícios permanentemente:

+10 Pontos de Mana: o personagem aumenta seus Pontos de Mana máximos em 10.

+10 Pontos de Vida: o personagem aumenta seus Pontos de Vida máximos em 10.

+5 Pontos de Mana e +5 Pontos de Vida: o personagem aumenta seus Pontos de Vida e Mana máximos em 5.

Aprendiz de [Classe]: o personagem pode adquirir esse benefício – veja caixa de destaque ao lado.

Atributos

Nos níveis 4, 7 e 10, o personagem escolhe 2 Atributos diferentes e aumenta cada um deles em +1.

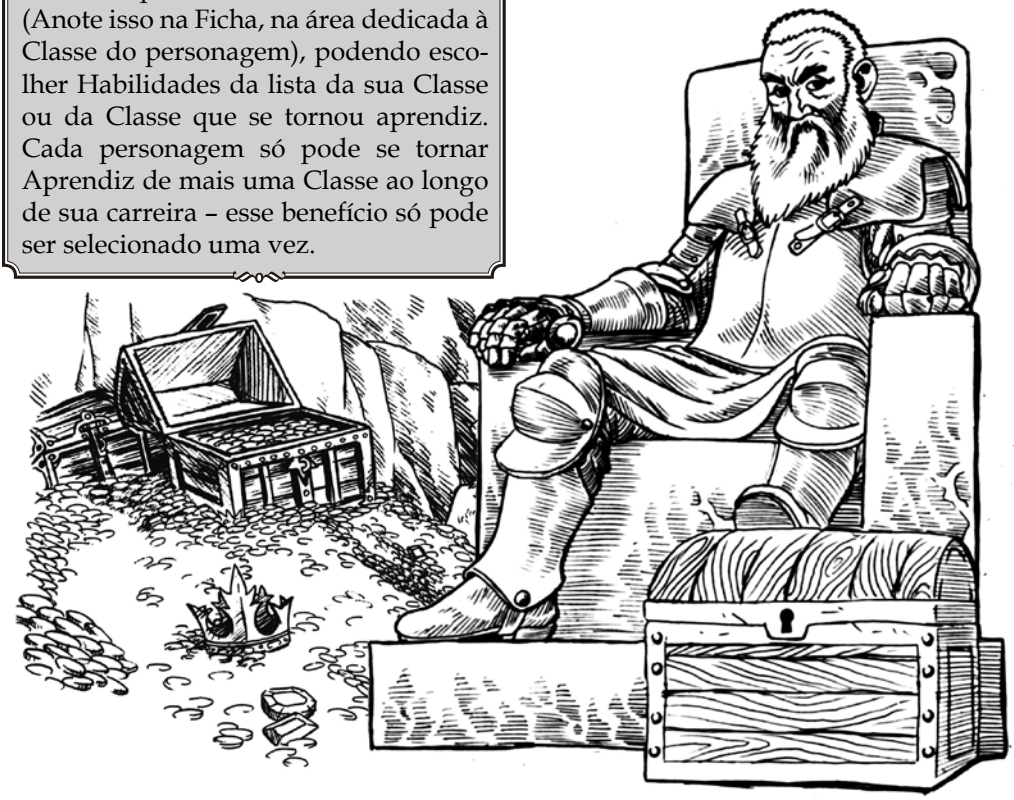
Aprendiz de [Classe]

Se o personagem desejar, ele pode iniciar no aprendizado de uma Classe diferente daquela que o personagem já segue. Para fazer isso o Mestre pode exigir que ele tenha algum tipo de instrução na classe desejada, normalmente na forma de um mentor. Esse mentor pode ser um PdM com quem ele tenha convivido por algum tempo, ou um do seus companheiros de grupo. Quando seleciona Aprendiz de [Classe] o personagem adquire a Habilidade Automática da Classe da qual se tornou aprendiz ou, se ele já possuir a Habilidade Automática da Classe da qual se tornou aprendiz, uma Habilidade da nova Classe que ele atenda os Requisitos. A partir desse momento ele é considerado um Aprendiz da Classe escolhida (Anote isso na Ficha, na área dedicada à Classe do personagem), podendo escolher Habilidades da lista da sua Classe ou da Classe que se tornou aprendiz. Cada personagem só pode se tornar Aprendiz de mais uma Classe ao longo de sua carreira – esse benefício só pode ser selecionado uma vez.

Aposentando o Personagem

Quando um herói chega ao nível 10 seu poder é tão grande que nenhuma aventura apresenta desafio suficiente. Normalmente ele já se tornou uma lenda no mundo e decide usufruir de suas conquistas. Sejam elas títulos reais, posses ou cargos políticos e militares.

Nesse ponto, após algumas aventuras demonstrando seu poder para o mundo, o mestre pode transformá-lo em um PdM e iniciar uma nova campanha, fazendo os jogadores criarem novos personagens que, eventualmente, poderão até encontrar seus antigos personagens como coadjuvantes de suas novas aventuras!



Capítulo II – Raças

A seguir temos a descrição das 11 principais raças do mundo de Drakon. Os Mestres são livres para restringir – ou talvez ampliar – essa lista de acordo com seu cenário, proposta de aventura ou mesmo gosto pessoal.

No nosso site (www.mightyblade.com) você pode encontrar mais algumas raças, que são menos comuns no nosso cenário, ou julgamos muito complexas para estarem aqui.

AESIRES

SINGULAR MASCULINO E FEMININO: AESIR;
PLURAL MASCULINO E FEMININO: AESIRES

BIOLOGIA

Aesires são humanoides altos e robustos com uma fisiologia adaptada para climas extremamente frios. Sua altura mediana está entre 1,9 e 2,2 metros e pesam em média entre 100 e 130 quilos. Possuem pele e olhos extremamente claro, adaptados à luz muito clara das regiões de gelo eterno onde vivem. A pele possui pouca pigmentação, sendo extremamente clara com uma matiz levemente azulada ou esverdeada. Seu corpo é coberto por uma pelagem rala e fina mais concentrada no alto da cabeça e, nos machos, ao redor e abaixo do rosto. A cor dos pelos é quase branca, apresentando matizes de azul, verde ou cinza, dependendo do indivíduo. Os olhos são extremamente bem adaptados, sendo protegidos por uma finíssima membrana que reflete completamente a luz. Graças à isso, os olhos parecem ser de uma única cor, sempre refletindo o aspecto de luz do ambiente – geralmente branco – ou dourado em áreas iluminadas apenas por fogo artificial.

A gestação das Aesires dura cerca de nove meses e o bebê nasce completamente dependente da mãe pelos primeiros anos de vida. Um Aesir é considerado adulto aproximadamente aos 16 anos, apesar de algumas raras vezes poderem atingir a maioridade diante da comunidade com menos idade. Podem viver até os 90 noventa anos, com raros indivíduos chegando aos 120 anos. Aesires começam a apresentar sinais de envelhecimento por volta dos 60 anos, como diminuição da massa muscular e na capacidade de percepção.

As fêmeas são distintas dos machos por não desenvolverem pelos faciais e também por apresentarem um par de mamas que podem ser de tamanho médio à grandes, geralmente aumentando de tamanho depois da primeira gestação. Elas também são em geral pouco menores do que os machos e possuem traços faciais mais delicados.

ATRIBUTOS INICIAIS:

Força	4
Agilidade	2
Inteligência	3
Vontade	3

CLASSES COMUNS:

Bardo, Druida, Guerreiro, Patrulheiro e Rúnico.

HABILIDADE AUTOMÁTICA:

Vigor Nórdico

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você nasceu em uma região gelada, e os rigores climáticos de Eishelm tornaram você vigoroso e resiliente. Você é Resistente à Frio e não é afetado nem por efeitos de climas gelados nem por efeitos provenientes de danos por Frio (como Enregelamento).

CULTURA

Os Aesires vivem no extremo gelado do continente numa região que eles chamam de Eishelm, ao norte do reino élfico de Londérien, no extremo norte de Cassiopéia, quase no polo. Eishelm é isolado de Londórien pela Cordilheira Cnoc Oighir, e os Aesires se espalham entre o norte e parte do oeste dessa cadeia de montanhas, onde existem estepes, tundras e pequenas e é constantemente assolada por nevascas e áreas de gelo perene.

Eishelm não é um reino em si, pois a estrutura política dos Aesires não comporta a existência de reis. Ao invés disso, cada grande comunidade é regida por um Jarl, que mantém as leis e a ordem da região com o aconselhamento de bardos, druidas e sacerdotes. De tempos em tempos os

Jarls se reúnem para discutir problemas, trocar informações importantes e rever, criar ou anunciar leis. Essas reuniões (chamadas Althings) acontecem anualmente, no final do verão, a menos que algum problema de impacto considerável exija que haja um conselho de emergência – algo que não acontece há cerca de 15 séculos, desde a derrocada do último dragão que assolou a região. Apesar de ser presidida por Jarls e seus conselheiros, os Althings são abertos a todos os homens livres, que podem questionar qualquer decisão ou pedir por mais detalhes de certa lei ou informação nova.

Aesires são grandes navegadores, capazes de velejarem distancias longínquas em seus Drakkar, apesar de não terem desenvolvido sistemas de navegação oceânica, o que os limita à navegação de cabotagem – que lhes permite teoricamente chegar à qualquer ponto de Cassiopéia. No entanto, pelo norte, eles não ultrapassam a costa do Grande Pântano do Leste – por considerarem que não pode haver nenhuma terra de interesse além daquele lamaçal fétido – e nem vão além do porto de Aet'Muuri, em Arkânia – o ponto mais ao sul com quem mantém contatos comerciais. Assim, apesar de manterem comércio em bons termos com Arkânia, Dagothar, Londérien e Tebryn, os Aesires nunca chegaram à Bryne e Parband, e dificilmente um Aesir será visto nesses dois reinos, apesar de serem relativamente comuns nos portos do resto de Cassiopéia.

Apesar de serem vistos como ríspidos e broncos por alguns Tebrynianos e Arkanitas, os Anões mantém boas relações com eles, enquanto os Elfos têm uma ótima impressão dos Aesires – que possuem uma série de lendas que dizem respeito aos Elfos, tanto dizendo que são portadores de grande magia e guardiões da natureza quanto que dizem que são criaturas vingativas e rancorosas do submundo – que sempre demonstram grande respeito e até mesmo reverência com os Elfos. De qualquer forma, todos os reinos mantém boas relações comerciais com os Aesires por conta de sua liberdade de movimentação dentro do Mar do Comércio, por seu notório hábito de manter a palavra em questões de negócios e por sua estadia em portos para negociar ser sempre extremamente breve – o que limita bastante a possibilidade de atritos maiores com os cidadãos locais. Apesar de eventualmente um jovem Aesir resolver se aventurar pelos reinos do sul, esses são eventos isolados e nem um pouco comuns – a maioria dos Aesires considera as complexas cadeias políticas dos outros povos muito complicadas e desnecessárias. Aqueles Aesires que decidem explorar os reinos do sul geralmente se tornam andarilhos e, muito comumente, aventureiros.

Os motivos que regem as visitas dos Aesires serem breves e os jovens Aesires que decidem se aventurar no sul geralmente o fazerem sozinhos é simplesmente porque dentro das tradições da raça, visitantes e invasores são diferenciados pela quantidade em que chegam. Enquanto um ou dois estrangeiros sejam sempre bem-vindos à comunidades Aesires, grupos maiores podem ser considerados como invasões e rechaçadas como tal! Por conta disso, eles tentam visitar outras comunidades com o menor contingente possível – a menos, é claro, que tenham a intenção de pilhar! Há um

ditado deles que diz: "Um é visitante, dois são estrangeiros, três é invasão".

HABILIDADES EXTRAS

Todas as habilidades a seguir podem ser compradas quando o personagem sobe de nível ou como uma das habilidades iniciais, desde que ele preencha os requisitos.

Berserkir

Habilidade (Característica) – Suporte

Requisito: Fúria Bestial, Vontade 4

Descrição: Você é um escolhido do Urso como seu protegido, e é amparado pela resistência dele quando evoca a Fúria Bestial. Enquanto estiver em Fúria Bestial, você fica Resistente à Corte, Resistente à Perfuração e Resistente à Contusão. Você não pode estar usando armaduras ou escudos para que essa Habilidade tenha efeito, já que o Urso espera que você considere a proteção dele acima de qualquer proteção mundana.

Especial: Se você tiver um Espírito Animal que não seja o Urso, você não pode possuir esta Habilidade. Se você possuir esta Habilidade, você só pode escolher o Urso como seu Espírito Animal.

Bravura Selvagem 1

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você confia mais nas suas habilidades naturais do que em armaduras para se defender. Quando não estiver usando armadura, você recebe +2 em sua Defesa.

Quando escolhe essa Habilidade, você deve escolher se este será um bônus de Bloqueio ou Esquiva. Essa escolha é permanente e não pode ser mudada mais tarde.

Bravura Selvagem 2

Habilidade (Característica) – Suporte

Requisito: Nível 5, Bravura Selvagem 1

Descrição: Você veste sua bravura em batalha melhor do que alguns vestem armaduras. O Bônus Defesa conferido por Bravura Selvagem 1 aumenta para +4 e você pode escolher se esse bônus será de Bloqueio ou Esquiva no início de cada um de seus turnos, como uma ação livre.

Fúria Bestial

Habilidade (Característica) – Ação

Mana: 30

Descrição: Você foi tocado pelo espírito do Urso ou pelo espírito do Lobo, e pode invocar a fúria que provém do instinto de sobrevivência deles. Enquanto estiver neste estado você recebe Força +2 e fica imune a Efeitos de Medo. Este efeito dura até o final da batalha ou até que você fique dois turnos sem atacar. Você não pode estar em Fúria Bestial e Fúria de Batalha ao mesmo tempo.

Especial: Se você tiver um Espírito Animal que não seja o Urso ou o Lobo, você não pode possuir esta Habilidade. Se você possuir esta Habilidade, você só pode escolher o Lobo ou o Urso como seu Espírito Animal.

Potência

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você é mais forte e resistente do que a maioria dos indivíduos da sua raça. Você tem Força +1 e +5 Pontos de Vida.

Robustez

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você possui uma constituição vigorosa para os padrões da sua raça. Você tem +5 Pontos de vida e rola +1d6 em testes de Força para resistir à fadiga, venenos e doenças.

Ulfhednar

Habilidade (Característica) – Suporte

Requisito: Fúria Bestial, Vontade 4

Descrição: O Lobo considerou você um guerreiro digno, e ele lhe imbuirá de sua selvageria quando você evocar a Fúria Bestial, desferindo ataques muito mais violentos. O bônus de Força de Fúria Bestial passa a ser +4 e seus ataques desarmados causam +2 de dano. Você não pode estar usando armadura ou escudos para que essa Habilidade tenha efeito – já que o Lobo despreza a defesa em detrimento do ataque.

Especial: Se você tiver um Espírito Animal que não seja o Lobo, você não pode possuir esta Habilidade. Se você possuir esta Habilidade, você só pode escolher o Lobo como seu Espírito Animal.

ANÕES

SINGULAR MASCULINO: ANÃO; SINGULAR FEMININO: ANÃ;
PLURAL MASCULINO: ANÕES; PLURAL FEMININO: ANÃS

ATRIBUTOS INICIAIS:

Força	4
Agilidade	2
Inteligência	3
Vontade	3

CLASSES COMUNS:

Guerreiro, Paladino, Sacerdote e Rúnico.

HABILIDADE AUTOMÁTICA:

Coração da Montanha 1

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Sua constituição foi forjada nos subterrâneos agrestes e impiedosos, onde apenas os mais resistentes conseguem sobreviver. Você é imune a todos os venenos naturais e mágicos e rola +1d6 em testes para resistir à fadiga, doenças e quaisquer outros efeitos físicos. Além disso, sua Carga é calculada como se você tivesse Força +2.

BIOLOGIA

Os Anões são humanoides de composição compacta e vigorosa. São conhecidos pela pelagem pesada que recobre sua cabeça deixando apenas sua face de fora. A pelagem no corpo é mais esparsa e macia do que na cabeça, e geralmente mais escura. Se tornando acinzentada ou branca nos idosos. Os machos também tendem à calvície depois da maturidade. A pele dos anões é de uma tonalidade parda ou bronzeada, geralmente esmaecendo com a idade.

Medem em média 1,4 a 1,5 metros de altura, sem uma diferença considerável entre os gêneros. A espécie possui tônus muscular proeminente, com uma certa tendência à obesidade – principalmente nos machos – e pesam entre 70 e 90 quilos.

A gestação das Anãs dura cerca de dez meses, e as crianças são totalmente dependentes dos pais até aproximadamente os dez anos. Atingem a maturidade por volta dos vinte anos, e só começam a apresentar sinais de envelhecimento (como perda de tônus muscular e da pigmentação dos pelos) depois dos 100 anos, mas em geral se mantém ativos e saudáveis até os 200 anos. Anciões acima dessa idade geralmente se tornam fracos e tendem a ficar mais obesos.

As fêmeas são facilmente distinguíveis dos machos por não apresentarem pelos no pescoço e no queixo, e pelo par de mamas amplas e pesadas que possuem.

CULTURA

Os Anões se orgulham do seu exímio trabalho em pedra, e nenhum deles se sente confortável em um abrigo feito de outro material. A maioria das cidades anãs é entalhada diretamente dentro de rochas, seja na encosta de montanhas e colinas, seja em cavernas – enquanto Dagothar é bastante abundante em formações rochosas, a maioria das comunidades anãs em Tebryn fica ao longo das Cordilheira dos Cristais, sendo as maiores cidades anãs no reino Braktar e Stord. Mesmo aquelas cidades que são construídas na superfície são erigidas próximas de áreas com abundância de rochas para fornecer matéria-prima para seus prédios. A maioria dos prédios públicos é bastante ampla, mas as moradias geralmente são compostas por múltiplas salas pequenas, cada uma com um propósito específico. Além das cozinhas, quartos e salas de estar costumam possuir fontes de fogo, seja para iluminação, aquecimento ou ambos.

Nas cidades subterrâneas, as casas particulares costumam ser construídas em túneis ligados a grandes espaços comunais, chamados de salões. As cidades maiores possuem vários salões, cada um com propósitos específicos, enquanto comunidades menores possuem salões que servem múltiplos propósitos simultanea-

mente – como forjarias, mercados, estábulos, quartel, fórum, etc.

Em cidades na superfície, esses espaços públicos não existem da mesma forma. As cidades tendem a ter um centro com vários prédios destinados a atividades civis, militares e comerciais específicas com as áreas habitacionais ao redor. É muito comum que os prédios centrais – e muitas moradias – possuam porões e que hajam túneis ligando algumas dessas áreas, já que o himmelangst (medo de olhar para o céu ou de não ter um teto sobre a cabeça) é um distúrbio bastante comum na raça.

A maioria dos Anões desenvolve uma das três áreas que a raça é conhecida por dominar: alvenaria, forja ou guerra. Mesmo os comerciantes, políticos e sábios possuem algum conhecimento em pelo menos uma dessas três áreas, se não todas. O trabalho em pedra e metal é uma atividade que atrai o gosto dos Anões desde sempre – seja construindo coisas feitas com esses materiais, seja destruindo coisas usando esses materiais.

Anões também são bastante afeiçoados a disputas sejam físicas ou intelectuais. Braço-de-ferro, arremesso de pesos e demonstração de habilidade com o martelo estão entre as atividades corriqueiras dos trabalhadores braçais da raça, enquanto os sábios, engenheiros e mercadores preferem jogos de tabuleiro como jenga, dominó e xadrez. Jogos de azar não são muito apreciados pela raça, que detesta não ter o controle ou o conhecimento do ambiente e desgosta da ideia de contar com a sorte – um conceito menosprezado pela raça.

Esse gosto pela disputa faz deles excelentes mercadores, sempre querendo ser conhecidos pelos melhores produtos, pelos preços mais justos e pelos prazos mais atraentes. É claro que, para um Anão, o trabalho de sua própria raça é sempre superior à das demais, e o que é considerado um preço justo para um anão pode não ser exatamente o mesmo para outras raças. De qualquer forma, Humanos e Elfos negociam com os Anões há séculos, e todas as partes envolvidas parecem desejar que esse arranjo continue.

A história escrita dos Anões se inicia de forma trágica, com os documentos sobre uma disputa conhecida como o Feudo de Ferro, possivelmente a primeira tentativa de unificação dos Anões de Dagothar sob uma única bandeira. Os eventos que iniciaram a guerra civil que se seguiu não são completamente compreendidas, mas o fato é que os trezentos anos seguintes viram um conflito sangrento entre três facções diferentes que clamavam o direito da regência sobre o reino. Eventualmente, duas dessas facções concordaram em um meio de decidir a disputa, mas a terceira parte divergia. O grupo de anões – conhecidos apenas como Expatriados – eventualmente perdeu a guerra, e como punição, foram expulsos de Dagothar. Eles construíram navios e partiram através dos gelados mares do norte. Os nomes de seus clãs foram banidos e eventualmente esquecidos.

Os anões que permaneceram criaram um sistema político baseado em regência rotativa, em que um membro de cada clã seria escolhido entre os seus, e entre esses escolhidos seria apontado um regente. Isso criou um complexo sistema político, em que as famílias de cada clã elegem um representante que disputará a liderança do Clã, que por sua vez terá direito à disputar a regência de Dagothar.

Como nessa época havia muitos clãs de tamanhos diversos, todos requerendo o direito a apontar um candidato à regência – o que gerou tensões por conta da importância social de cada clã como parte estrutural do reino – ficou acertado que, através de contratos, casamentos, áreas de atuação ou simplesmente empatia mútua, os clãs menores seriam absorvidos pelos maiores, até que todos os clãs tivessem um número mais ou menos equivalente de indivíduos. Após algumas dezenas de anos de negociações e aglutinações de clãs, finalmente chegou-se à um número total de cem clãs com influência mais ou menos equilibrada. Esses cem clãs ancestrais – cujos nomes estão registrados e são amplamente conhecidos por todos os Anões – e o sistema político criado pela raça há mais de sete mil anos atrás continua sendo usado até hoje, tendo, inclusive, influenciado os modelos de regência de outras raças, como os Humanos e Metadílios e mesmo de nações inteiras, como Tebryn e Bryne.

HABILIDADES EXTRAS

Todas as habilidades a seguir podem ser compradas quando o personagem sobe de nível ou como uma das habilidades iniciais, desde que ele preencha os requisitos.

Cabeça Dura

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você é extremamente teimoso e é muito difícil dissuadi-lo de uma opinião, intimidá-lo, controlar sua mente ou manipulá-lo de qualquer forma. Você tem Vontade +1 e Determinação +2.

Coração da Montanha 2

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você é ainda mais vigoroso e resistente que a maioria dos Anões. Você tem +5 Pontos de Vida e é imune à todas as doenças de origem natural ou mágica e rola +1d6 em testes para resistir a quaisquer efeitos de fadiga ou outros efeitos físicos. Esse bônus se acumula com o bônus de Coração da Montanha 1.

Duro como Pedra

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Sua pele é mais grossa e resistente que a da maioria dos outros Anões. Você tem +10 Pontos de Vida e todos os danos que o personagem sofre são reduzidos em 1.

Especial: Você só pode selecionar essa Habilidade durante a criação do personagem.

Estabilidade

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você gosta de ter os dois pés solidamente plantados no chão – e faz isso muito bem! Você sempre rola +1d6 em todos os seus testes de evitar quedas e manter o equilíbrio.

Forjado à Fogo

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você passou muito tempo nas forjas ou nasceu abençoado por Hou com uma resistência inata ao fogo e seus malefícios. Você possui Resistência ao Fogo e sua visão e respiração não são afetadas por fumaça.

Nascido nas Montanhas

Habilidade – Suporte

Descrição: Você nasceu ou passou grande parte da sua vida em ambientes montanhosos. Você recebe +2 em seus testes ligados a locais rochosos e montanhosos – como escalar rocha (nua ou trabalhada), percepção e sobrevivência em áreas montanhosas, identificar animais dessas regiões, avaliar formações rochosas e pedras brutas ou trabalhadas (incluindo construções de pedra e pedras preciosas) e para trabalhar em pedra – seja artesanato, alvenaria ou joalheria.

Raça Subterrânea

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você está acostumado aos ambientes subterrâneos e se sente confortável neles. Quando estiver dentro de cavernas ou em ambientes subterrâneos, você ganha +1 em todos os testes. Você também consegue enxergar na completa escuridão, mas nessas condições não consegue distinguir cores.

ELFOS

SINGULAR MASCULINO: ELFO; SINGULAR FEMININO: ELFA;
PLURAL MASCULINO: ELFOS; PLURAL FEMININO: ELFAS

BIOLOGIA

Os Elfos são humanoides de estatura mediana, constituição esbelta e traços delicados. Têm em média entre 1,6 e 1,7 metros de altura e pesam entre 50 e 60 quilos. Uma de suas características mais marcante são as longas orelhas pontudas, que lhes confere uma audição superior. A pele dos Elfos possui tonalidades douradas ou bronzeadas e os olhos são claros, sendo o verde, o lilás e o azul as cores mais comuns, mas alguns indivíduos possuem olhos de coloração âmbar. Apresentam uma pelagem muito fina e clara cobrindo o corpo, mais abundante no topo da cabeça. É tradicional que todos os Elfos mantenham suas cabeleiras longas, geralmente em trançados exuberantes ou amarrações confortáveis, dependendo das atividades desenvolvidas pelo indivíduo. A pelagem dos elfos é sempre de uma cor muito clara, geralmente loura, mas o branco também é bastante comum. Tons acinzentados são incomuns, mas existem. Diferente da maioria das outras espécies de humanoides, os pelos dos Elfos não mudam de cor ao longo da vida, nem mesmo com a chegada da velhice.

A gestação das Elfas é longa, durando em torno de 18 meses. Com cerca de 25 anos, os Elfos chegam numa idade em que seu desenvolvimento físico chega ao ápice, e mudanças físicas naturais não ocorrem mais depois dessa idade. Apesar de ampliação ou redução de massa muscular devido à atividade mais ou menos pesada, cicatrizes por ferimentos profundos ou mesmo a perda de membros poderem modificar o corpo dos Elfos, eles não são fisicamente alterados pelos efeitos comuns do envelhecimento. Esse fenômeno, conhecido pelos estudiosos como Benção de Lathellanis, é de origem mágica e intrínseco da raça, não havendo nenhum tipo de efeito que seja capaz de anular ou replicar o fenômeno – mas muitos estudiosos serem obcecados por ele, tanto entre os Elfos como entre as outras raças.

Graças à Benção de Lathellanis, os Elfos atingem uma idade impossível para qualquer outra raça, exceto talvez os dragões. Há registros de Elfos que atingiram a impressionante marca de 700 anos. Ainda que a média de vida dos Elfos seja um pouco abaixo disso, cerca de 500 anos, ela está muito além da expectativa que qualquer outra raça possa esperar atingir naturalmente.

As fêmeas são distinguíveis dos machos por apresentarem um par de mamas pequenas, mas o corpo esbelto e os traços delicados tanto de machos como fêmeas, assim como a ausência de barba, faz com que a distinção de gênero as ve-

ATRIBUTOS INICIAIS:

Força	2
Agilidade	4
Inteligência	3
Vontade	3

CLASSES COMUNS:

Druida, Mago, Patrulheiro, Sacerdote e Xamã.

HABILIDADE AUTOMÁTICA:

Benção de Lathellanis

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: A proteção de Lathellanis é evidente em você, assim como uma pálida sombra da astúcia da divindade da natureza. Você é imune à todas as doenças de origem natural ou mágica, Dreno de Energia e efeitos que causem Envelhecimento (de qualquer tipo ou origem). Além disso, Você rola +1d6 em todos os seus testes de Inteligência para perceber e rastrear alvos.

zes seja difícil, principalmente por raças não mamíferas – como os Draconianos, Grotons e Naga.

Cultura

A maioria das comunidades élficas é construída em áreas florestais. A arquitetura da raça tende a se adaptar à natureza ao redor, causando um mínimo de impacto no meio ambiente. É muito comum que os Elfos cultivem plantas em formatos específicos para formar domos ou galerias inteiras sob elas, e dependendo da região, podem utilizar árvores mortas ou mesmo grutas naturais para construir seus prédios, sempre observando a manutenção da natureza. As comunidades élficas geralmente se estendem por imensas áreas, com uma densidade populacional muito baixa.

A maioria das comunidades é abastecida de alimentos por forrageio e caça. Apesar de conhecerem técnicas avançadas de agronomia, a maioria das comunidades não faz uso de plantação em larga escala. Ao invés de fazendeiros, é muito comum que haja uma quantidade de forrageadores experientes que se encarregam de fornecer frutas, folhas e raízes da estação suficientes para, em conjunto com os caçadores e pescadores, abastecer eficientemente a comunidade, sem que seja necessário o plantio sistematizado. Os caçadores élficos também se preocupam em abater aquelas criaturas que normalmente se alimentariam do que os forrageadores recolhem e também uma parcela dos predadores naturais desses animais, para que não haja desequilíbrio na cadeia alimentar local.

Essa preocupação com o equilíbrio do ambiente é explicada não só pela veneração da raça por Lathellanis - considerada a Deusa geradora da raça e primeira divindade de Drakon, associada à natureza, como princípio criador e nutridora da vida como um todo - mas também porque, na experiência da raça, um menor impacto na natureza permite que as comunidades jamais enfrentar escassez de alimento nem se vejam atacadas por animais desprovidos de seus alimentos naturais.

Além disso, os Elfos não domesticam nenhum tipo de animal, seja para trabalho, corte ou como animais de estimação. Todos os recursos de origem animal (carne, peles lã e leite) vêm de obtenção in loco – os Elfos vão até onde os animais estão, extraem o que precisam e retornam para a comunidade.

Assim como as formas de vida ao seu redor, a maioria dos Elfos também tem uma grande preocupação com o solo em si. É a única raça que não se dedica à mineração, extraindo todo o metal por garimpagem, principalmente de aluvião. Assim, os metais não são abundantes para a raça, e são extremamente valorizados. A maioria das peças metálicas de origem élfica são pequenas (pontas de flechas, anéis e broches) e extremamente bem trabalhadas. Os instrumentos, ferramentas e armas empregados pela raça geralmente são de madeira, as vezes com partes de silex (como em instrumentos de corte e ferramentas de escultura).

A sociedade élfica é notoriamente matriarcal, com as fêmeas desempenhando papéis de reguladoras e regentes das comunidades, geralmente ocupando todos os cargos de maior importância. Alguns

machos da espécie podem atingir cargos importantes, até mesmo de regência, mas é incomum. O mesmo vale dentro da seita de Lathellanis, onde há um número considerável de Elfos sacerdotes e druidas, mas posições de prestígio quase sempre são ocupados por Sacerdotisas e Druidesas da raça.

Como reflexo de suas páticas culturais, os Elfos tendem à ser práticos e frugais. A maioria dos membros da raça não acredita no acumulo de bens, e a caridade é bastante comum, assim como a propagação do conhecimento. Filosofia, música e literatura são as atividades de lazer mais comuns na maioria das comunidades.

Além de Londérien, o reino natal da raça, Elfos são muitos comuns na Floresta dos Antigos, em Tebryn, onde encontra-se Ambrook, a maior cidade élfica fora de Lodérien.

HABILIDADES EXTRAS

Todas as habilidades a seguir podem ser compradas quando o personagem sobe de nível ou como uma das habilidades iniciais, desde que ele preencha os requisitos.

Arborícola

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você passou muitos anos explorando as copas das árvores, e se sente à vontade entre os galhos. Você é automaticamente bem-sucedido em testes para escalar árvores e seu Deslocamento não é reduzido quando estiver se movimentando pelas copas das árvores.

Você também recebe um bônus de +2 em todos os seus testes para se mover em silencio, se esconder e se movimentar enquanto estiver em cima de uma árvore.

Dom da Magia

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você é capaz de canalizar magias muito mais facilmente. As dificuldades de todas as Magia são diminuídas em 1 para você. Você também tem +5 Pontos de Mana.

Herança Feérica

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você possui algumas características comuns aos seus ancestrais feéricos. Você é imune a qualquer efeito mental e efeito de medo além de perceber automaticamente ilusões. Você também ganha +5 Pontos de Mana.

Intelecto Élfico

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Seu raciocínio é veloz e objetivo. Você tem Inteligência +1 e +5 Pontos de Mana.

Invisibilidade Natural

Habilidade (Característica) – Ação

Requisitos: Herança Feérica

Mana: 10

Descrição: Você possui uma das habilidades mais características das fadas. Você é capaz de se mesclar à vegetação à sua volta, ficando invisível por até uma hora. É preciso estar em uma área com vegetação densa – um bosque, um jardim de topiarias ou uma estufa, por exemplo – e o efeito é cancelado se você deixar a área de vegetação, sofrer algum dano, atacar ou lançar uma magia.

Luzes das Fadas

Habilidade (Característica) – Ação

Requisitos: Herança Feérica

Mana: 15

Descrição: Você possui uma habilidade comum às fadas. Você pode criar até três pequenos globos de luz que ficam dançando pelo ar. Você pode comandá-los, mas eles não podem se afastar mais que três metros do você. Eles duram uma hora, mas você pode dispersá-los quando desejar. Os globos produzem iluminação igual à de uma tocha, e você pode realizar um ataque à distância para atingir os olhos de um alvo com um dos globos de luz (que se extingue no processo), deixando-o *Distraído* por 1 turno (ver Condições, pág. 169).

Raça Florestal

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você se sente confortável e renovado quando está sob a proteção da vegetação. Quando estiver dentro de uma floresta, bosque ou selva você recebe +2 em todos os seus testes.

FAENS

SINGULAR MASCULINO E FEMININO: FAEN;
PLURAL MASCULINO E FEMININO: FAENS

BIOLOGIA

Os Faen são humanoides com características herdadas de ancestrais feéricos. Eles podem chegar a cerca de 1,5 metros, apesar da maioria medir em torno de 1,3 e 1,4 metro e não pesam mais do que 35 quilos. Possuem, nas costas, asas leves e semitransparentes semelhantes às dos insetos. Estas asas tem uma envergadura total igual à altura do Faen. Eles também apresentam um par de antenas que nasce na testa, que permitem que alguns deles mantenham uma comunicação rudimentar com insetos.

Faens apresentam uma coloração róseo-amarelada na pele, podendo chegar ao dourado ou ao bronzeado. A pele é lisa e desprovida de pelos, exceto no topo da cabeça, onde apresentam uma cabeleira fina e macia, que pode ter variadas cores, indo do louro claro ao ruivo, passando por matizes de azul e lilás. Alguns raros Faen nascem com a pele e cabelos com tons verdes, chamados de "Isnuu" (ou "nascidos nas folhas" no idioma Silvestre) e possuem uma grande afinidade com a magia.

A gestação Faen é curta, por volta de 3 meses, e a incidência de gêmeos é muito grande. Cerca de um quinto de todos os nascimentos gera gêmeos ou trigêmeos. Apesar disso, o nascimento de mais do que três Faens em uma mesma gestação é desconhecido. Faens nascem sem suas asas, que se desenvolvem durante a infância e chegam ao tamanho total quando o indivíduo chega ao começo da puberdade, com cerca de 16 anos – no entanto, a maioria dos Faens são capazes de voos curtos e desajeitados a partir dos 10 anos. Ao atingir os 20 anos, já tendo domínio total da sua capacidade de voo, o Faen é considerado adulto.

Faens podem chegar aos 200 anos, e não sofrem os efeitos do envelhecimento tão severamente quanto a maioria das outras raças. De fato, apesar de geralmente perderem um pouco de massa corpórea depois dos 100 anos e de marcas de expressão mais notáveis na pele, nenhuma outra modificação devido à idade avançada é percebida na raça. Além disso, quando morre naturalmente, todo Faen passa por uma metamor-

ATRIBUTOS INICIAIS:

Força	2
Agilidade	4
Inteligência	3
Vontade	2

CLASSES COMUNS:

Patrulheiro, Ladino, Mago.

HABILIDADE AUTOMÁTICA:

Constituição Feérica

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você possui uma constituição leve e um par de asas que lhe permitem voar. Você pode voar em qualquer direção (com o dobro da sua movimentação normal) e pode parar no ar. No entanto, suas asas precisam bater continua e velozmente, e você não pode planar nem permanecer no ar por mais do que uma hora antes de ter que descansá-las por pelo menos meia hora.

Enquanto está voando, o bater das suas asas produzem um zumbido característico e facilmente audível, e é impossível para você se mover em silêncio enquanto voa.

Especial: O dano de qualquer manobra de Encontrão usada em voo é duplicado (mas o dano da arma que você usar no Encontrão não é alterado, nem quaisquer outros possíveis efeitos de Encontrão).

fose singular: ao invés de deteriorar, a carne se torna uma massa vegetal que se enraíza no solo e dá origem à uma frondosa árvore – de flores, se o Faen era um macho, ou frutífera se era uma fêmea. Não se sabe a causa do fenômeno, mas os Faen acreditam que o espírito do morto passa a residir nessa árvore e volta a nascer como um Faen quando a árvore morre naturalmente – mas o espírito da árvore se perde caso ela seja derrubada, o que faz com que a raça seja extremamente ligada à floresta.

As fêmeas da espécie são diferenciadas dos machos pela presença de um par de pequenas mamas, e por terem significativamente menos massa muscular e contornos mais arredondados.

Cultura

Os Faens vivem em pequenas comunidades no interior de florestas – principalmente no sul da Floresta dos Antigos, ao norte do Vale das Orquídeas e no Vale do Dragão. Costumam ter uma organização desleixada, sem uma hierarquia rígida nem postos ou líderes permanentes, exceto pelo fato de os mais velhos costumam ser consultados quanto aos assuntos importantes – apesar de assuntos relativos à magia geralmente ficarem a cargo dos Isnuu quase que exclusivamente. Cada Faen de uma colônia gasta seu tempo como preferir, e a maioria escolhe sua profissão por prazer e não por imposição ou levando em consideração as necessidades da colônia. Apesar disso, todas as decisões são tomadas em grupo, e devido à sua natureza gregária as ações decididas pela maioria são aceitas coletivamente sem atritos.

Os Faens se alimentam forrageando frutas, castanhas, folhas e raízes, mas alguns deles são adeptos do cultivo de plantas e fungos comestíveis. São estritamente herbívoros, mas alguns Faens, capazes de uma comunicação mais profunda com insetos, geralmente mantêm pequenas colmeias de insetos meleiros.

São intimamente ligados ao meio ambiente, estando livres da grande maioria das ameaças naturais e – em geral – de outros povos, mas costumam migrar quando comunidades de outras raças se aproximam muito de suas colônias, devido às modificações ambientais que estas geralmente causam nos arredores. Sua ligação com plantas permite que eles esculpam o crescimento destas para formar casas e outras estruturas, e suas cidades são sempre camufladas com plantas e geralmente escondidas por magia.

Os Faens preferem sempre fugir a lutar, e em geral, só agirão de forma agressiva se estiverem protegendo entes queridos, sua colônia ou a floresta onde vivem. A reação mais comum de um Faen frente ao combate iminente é simplesmente levantar voo e se afastar tanto quanto possível da ameaça. Não que sejam covardes, mas eles simplesmente não veem nenhuma necessidade em colocar sua saúde em risco quando existe a possibilidade de simplesmente voar para longe. No entanto, se forem forçados a lutar, não desistem até que seu inimigo esteja morto e lançam mão de qualquer recurso para isso.

HABILIDADES EXTRAS

Todas as habilidades a seguir podem ser compradas quando o personagem sobe de nível ou como uma das habilidades iniciais, desde que ele preencha os requisitos.

Dom da Magia

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você é capaz de canalizar magias muito mais facilmente. As dificuldades de todas as Magias são diminuídas em 1 para você. Você também tem +5 Pontos de Mana.

Herança Feérica

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você possui algumas características comuns aos seus ancestrais feéricos. Você é imune a qualquer efeito mental e efeito de medo além de perceber automaticamente ilusões. Você também ganha +5 Pontos de Mana.

Invisibilidade Natural

Habilidade (Característica) – Ação

Requisitos: Herança Feérica

Mana: 10

Descrição: Você possui uma das habilidades mais características das fadas. Você é capaz de se mesclar à vegetação à sua volta, ficando invisível por até uma hora. É preciso estar em uma área com vegetação densa – um bosque, um jardim de topiarias ou uma estufa, por exemplo – e o efeito é cancelado se você deixar a área de vegetação, sofrer algum dano, atacar ou lançar uma magia.

Isnuu

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você nasceu com uma grande afinidade com a magia. Sua pele e seus cabelos são de tons esverdeados, e você pode selecionar Habilidades da lista do Feiticeiro como se fossem da sua Classe – desde que preencha os requisitos. Além disso, as dificuldades de todas as Magia são diminuídas em 1 para você.

Especial: Você só pode selecionar essa Habilidade durante a criação do personagem.

Luzes das Fadas

Habilidade (Característica) – Ação

Requisitos: Herança Feérica

Mana: 15

Descrição: Você possui uma habilidade comuns às fadas. Você pode criar até três pequenos globos de luz que ficam dançando pelo ar. Você pode comandá-los, mas eles não podem se afastar mais que três metros do você. Eles duram uma hora, mas você pode dispersá-los quando desejar. Os globos produzem iluminação igual à de uma tocha, e você pode realizar um ataque à distância para atingir os olhos de um alvo com um dos globos de luz (que se extingue no processo), deixando-o Distraído por 1 turno.

Presença Real

Habilidade (característica) – suporte

Descrição: Você é capaz de uma comunicação rudimentar – dentro das capacidades do animal – com qualquer Besta do tipo Artrópode, e é capaz de dar comandos simples que serão obedecidos prontamente, dentro das capacidades da criatura.

Você também é automaticamente bem sucedido em testes de Força para resistir quando for afetado por qualquer Habilidade do tipo Característica de todas as criaturas do tipo Artrópode. Além disso, todas as suas Habilidades que envolvam criaturas do tipo Besta (Companheiro Animal, Convocar animais, Forma Animal e guardião da Natureza) passam a incluir criaturas dos tipos Artrópode.

Voador Exímio

Habilidade (característica) – Suporte

Requisitos: Força 3

Descrição: Você praticou voos de longa duração, tendo passado muito tempo no ar, adquirindo uma resistência e habilidade incomum de voo. Você pode voar continuamente por até seis horas antes de precisar parar para descansar suas asas, e recebe Defesa +1 enquanto estiver voando (este é um Bônus de Esquiva).

FAUNOS

SINGULAR MASCULINO: FAUNO; SINGULAR FEMININO: FAUNESA; PLURAL MASCULINO: FAUNOS; PLURAL FEMININO: FAUNESAS

ATRIBUTOS INICIAIS:

Força	3
Agilidade	3
Inteligência	3
Vontade	3

CLASSES COMUNS:

Bardo, Druida, Patrulheiro, Xamã.

HABILIDADE AUTOMÁTICA:

Patas com Cascos

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você possui fortes patas munidas de cascos resistentes. Você pode rolar +1d6 quando fizer testes de correr, saltar ou desviar de obstáculos, e seu Deslocamento é aumentado em 1. Além disso, se fizer ataques desarmados com seus cascos, seu dano será Força +2/Contusão.

BIOLOGIA

Os Faunos são humanoides com pés digitígrados que terminam em dois dedos, cada um protegido por um casco. Sua pele é parda ou bronzeada, coberta por uma pelagem fina, densa e curta que cobre quase todo o corpo (com exceção das palmas das mãos), sendo mais esparsa no rosto, tronco e braços. Essa pelagem varia de um louro-palha passando por vários tons de castanho que pode chegar a um tom quase preto. Apesar de alguns poderem apresentar uma pequena diferença de cor de uma área para outra, a pelagem é sempre uniforme e sólida, sem padrões ou manchas. A pelagem vai perdendo cor com o tempo, e os faunos mais velhos costumam ter pelagens cinzentas ou mesmo completamente brancas. No alto da cabeça a pelagem se transforma em chifres queratinosos, sem ligação com o crânio, que crescem novamente se forem cortados. Os chifres dos Faunos crescem paralelos à testa, inclinando-se para trás, podendo apresentar uma borda fina ou formato espiralado.

Costumam ter uma estatura que varia de 1,5 à 1,7 metros e pesar entre 50 e 60 quilos, apresentando pernas longas e musculosas e geralmente pouca gordura corporal.

A gestação das Faunesas dura cerca de oito meses, e as crianças se desenvolvem rápido, sendo capazes de andar com cerca de um ano. O padrão dos chifres é sempre o mesmo do pai, sem exceções. Atingem a maturidade com cerca de 18 anos, e começam a apresentar sinais de envelhecimento – como descoloração dos pelos – somente depois dos 100 anos. Podem chegar à respeitável idade de 200 anos, mas a maioria dos faunos mais velhos se torna bastante frágil e fraco.

As fêmeas apresentam chifres mais curtos, duas mamas pequenas e características faciais mais delicadas, além de terem pelagem mais esparsa e não desenvolverem barba, presente nos machos.

CULTURA

Os Faunos são uma raça intrinsecamente silvícola, preferindo viver em selvas ou matas fechadas, mas algumas comunidades podem ser encontradas em florestas ou bosques de vegetação menos densa. A maioria das comunidades de Faunos em Tebryn se localiza na Floresta da Borda, mas a Floresta dos Antigos tem algumas comunidades de tamanho considerável. A maioria das comunidades de Faunos estão em Londérien, no entanto, de onde acredita-se que eles tenham migrado para o sul do continente de Cassio-

péia antes mesmo da formação do reino dos Elfos.

Sua sociedade é comunal (sem propriedade privada em larga escala), bastante igualitária e descentralizada. Lideranças ou outras funções de prestígio às vezes são transmitidas em caráter hereditário, mas em geral os critérios decisivos são a competência, o prestígio e o carisma pessoal. Possuem grande respeito pela autoridade e sabedoria dos líderes, geralmente papel dos Druidas e Bardos, que se responsabilizam pelas tarefas administrativas superiores da comunidade, incluindo a aplicação da Justiça e a condução de ritos e festejos coletivos.

Os papéis de gênero são bastante distintos. Os machos cuidam da caça, pesca, construção e manutenção das estruturas físicas da comunidade, enquanto as fêmeas cabe a manutenção das plntações, preparo de alimentos e fabricação de utensílios e tecidos. A manufatura de arte, os ritos xamânicos e a pratica medicinal são, porém, atividades realizadas por ambos os gêneros, dependendo apenas de capacidade pessoal.

A educação das crianças é compartilhada por todos os habitantes da aldeia, estimulando-se a autonomia e o acompanhamento de todas as atividades para que cada indivíduo se concentre nas práticas que mais lhe agradarem. As mães amamentam o filho por vários anos, conquanto não tenham outro no período, e os pais geralmente permanecem ao lado de ambos durante esse período, mas os laços matrimoniais geralmente não sobrevivem além desse período. As crianças pequenas estão sempre acompanhadas, e antes de andar frequentemente vão carregadas em várias atividades adultas que não apresentem riscos. Rituais solenes de passagem, conduzidos pelos Druidas da comunidade, marcam as diferentes etapas do crescimento de cada indivíduo desde o nascimento até a morte, e são celebrados coletivamente por toda a comunidade.

As habitações são construídas com materiais disponíveis na região - variando de junco e barro até madeira e pedra - e são comunais. Cada grupo familiar constrói sua própria habitação, que, dependendo do tamanho da comunidade, pode variar de apenas uma a até dezenas de casas comunais. Quando existem inimigos próximos à comunidade, geralmente são levantadas paliçadas de troncos de árvores e preparadas armadilhas simples, como fossos com estacas.

A música tem uma grande importância na cultura dos Faunos. Além de estar presente em todas as comemorações e rituais, a maioria dos Druidas utiliza música para realizar magias, e, como não possuem uma linguagem escrita, é responsabilidade dos Bardos, através de suas músicas, contos e poemas manter a memória cultural da sociedade e passar os ensinamentos para as gerações mais novas.

HABILIDADES EXTRAS

Todas as habilidades a seguir podem ser compradas quando o personagem sobe de nível ou como uma das habilidades iniciais, desde que ele preencha os requisitos.

Cascos Ágeis

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você é mais ágil e veloz do que a maioria dos Faunos. Você tem Agilidade +1, Deslocamento +1 e a distância dos seus saltos é aumentada em 1 metro.

Flauta de Pã

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Você ouviu, tocou e dançou várias músicas ao redor de fogueiras com seu povo – e talvez com aqueles que você encontrou em suas andanças – e adquiriu uma imensa prática em vários estilos de instrumentos de sopro. Sempre que estiver usando uma flauta ou outro instrumento de sopro, a você recebe +2 em seus testes para executar músicas (incluindo as Habilidades do tipo Música).

Marrada

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você pode desferir um poderoso golpe com seus chifres. Este é um ataque desarmado que causa dano igual à Força +2/Contusão. Caso use esse ataque com uma ação de Encontrão, o alvo precisa vencer um teste de Força (Dificuldade igual à sua Determinação +2) ou será derrubado.

Patas Fortes

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você possui pernas mais fortes do que a maioria dos membros da sua raça. Você pode rolar +1d6 quando fizer testes de corrida, salto, evitar quedas, etc. Além disso, o dano dos seus ataques com cascos é aumentado em +2.

Pintura Corporal

Habilidade – Suporte

Descrição: Pinturas corporais são comuns entre os Faunos, utilizadas em rituais ou simplesmente como forma de expressão artística. Você deposita muita fé nos significados tradicionais das pinturas, ao ponto de conseguir se beneficiar dessa convicção quando estiver usando uma pintura.

Sempre que estiver usando uma pintura corporal e que ela esteja completamente à mostra, você recebe um dos benefícios listados. Apenas uma pintura corporal pode ser usada por vez.

Uma pintura corporal dura até você tomar banho – intencionalmente ou não! - ou dormir.

Pintura de Caça: Realizada ao redor dos olhos e nas mãos. Você recebe +1 em seus testes ligados à visão e ataques à distância. Além disso, seus ataques à distância causam +1 de dano.

Pintura de Guerra: Realizada nos braços, mãos e peito. Seus ataques corporais causam +2 de dano e você recebe Defesa +1 (Este é um bônus de esquiva).

Pintura de Oração: Realizada ao redor da boca e pescoço. Você recebe +2 em todos os seus testes ligados à sua voz e instrumentos musicais de sopro, incluindo interações sociais (como convencer ou mentir) e cantar ou usar instrumentos musicais de sopro (incluindo Habilidades do tipo Música).

Pintura Ritual: Realizada no peito e no rosto. Você recebe +1 em todos os seus testes ligados à liguagem corporal (como dançar, seduzir ou detectar mentiras) e Habilidades do tipo Magia.

Especial: A tintura necessária para a pintura é feita com materiais simples, facilmente encontrados na natureza (como folhas ou frutas trituradas, carvão e argila) e geralmente não tem custo, mas o Mestre pode exigir que o personagem gaste meia hora em busca dos materiais necessários e no preparo da tintura. O processo de aplicar a pintura demora cerca de 10 minutos, e exige sucesso num teste de Inteligência (Dificuldade 8) que pode ser realizado por você mesmo ou por alguém em quem você confia.

Raça Florestal

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você se sente confortável e renovado quando está sob a proteção da vegetação. Quando estiver dentro de uma floresta, bosque ou selva você recebe +2 em todos os seus testes.

Sentidos de Caçador

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você possui uma audição aguçada e uma visão treinada. Você rola +1d6 em todos os seus testes de Inteligência para perceber e rastrear alvos.

FIRAS

SINGULAR MASCULINO E FEMININO: FIRA;
PLURAL MASCULINO E FEMININO: FIRAS

ATRIBUTOS INICIAIS:

Força	3
Agilidade	3
Inteligência	3
Vontade	3

CLASSES COMUNS:

Espadachim, Feiticeiro, Paladino, Rúnico e Sacerdote.

HABILIDADE AUTOMÁTICA:

Habitante do Deserto

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você descende de um povo que enfrentou os rigores do deserto sem esmorecer. Você é Resistente a Fogo e pode passar até 5 dias sem precisar ingerir água. Além disso, você não é afetado por climas particularmente quentes ou áridos.

BIOLOGIA

Os Firas são seres humanoides de estatura e constituição medianas (entre 1,6 e 1,9 metros de altura e pesando entre 70 e 80 quilos) adaptados à vida em regiões quentes e áridas. Sua pele é escura, geralmente em um tom de cobre fosco ou marrom-oliva. O corpo dos Firas é coberto por uma pelagem grossa e esparsa, mais espessa na cabeça e, nos machos da espécie, sob o queixo. Essa pelagem geralmente é negra com tons avermelhados, passando por alguns tons de castanho e muito raramente ruivo.

Uma das características mais notáveis dos Firas são seus olhos desprovidos de íris ou pupila, geralmente de cor branca, mas que pode apresentar variações de amarelo e dourado, com indivíduos apresentando uma luminescência semelhante ao brilho de uma chama, capaz de fornecer iluminação em ambientes escuros.

Podem suportar temperaturas mortais para a maioria das outras raças, graças à um reflexo biológico único entre essas raças: quando estão sob muito calor, os batimentos cardíacos e a respiração diminuem drasticamente de frequência, reduzindo a temperatura do corpo. Somado à pele que reflete de forma eficiente o calor, os Firas são extremamente resistentes ao calor e até mesmo ao fogo.

A gestação das Firas dura cerca de nove meses, e as crianças ficam sob supervisão dos pais até atingirem a idade adulta, com cerca de 18 anos. A incidência de gêmeos é extremamente incomum na raça. Os Fira podem viver até os 120 anos, com os primeiros efeitos da idade – como acessos de letargia causados pelo reflexo desregulado do corpo em diminuir o ritmo do organismo – começando a surgir em geral apenas depois dos 70 anos.

As fêmeas são diferenciadas dos machos por não desenvolverem pelos sob o queixo e por apresentarem um par de mamas de tamanho pequeno ou médio.

CULTURA

Os Firas preferem locais abertos e clima árido para erigirem suas comunidades. Em Cassiopéia, a região do Grande Planalto do Leste, onde se estabeleceram depois do Tratado dos Povos Livres oferece as condições perfeitas para eles. Geralmente procuram locais com pedreiras ou abundância de rochas, matéria-prima da maioria das suas construções, como ocorre em Sa'es Yasgaroth e Tell'es Triadha, cidades que foram rapidamente erigidas e prosperaram rapidamente graças aos esforços dos Firas somados à abundância de matéria prima ainda inexplorada desses locais. A maioria das edificações dos Firas, particulares ou públicas, possuem uma área interna e outra externa, esta última geralmente no topo da construção, e as formas pirami-

dais são as mais comuns. As áreas internas, geralmente pequenas, são usadas como depósitos e dormitórios com áreas de lazer nas construções públicas ou nas habitações mais abastadas. Essas áreas internas são usadas para dormir ou se refugiar em casos de tempestades, chuvas ou fenômenos naturais perigosos e para se proteger de ataques. Em geral, no entanto, os Firas preferem usar as áreas abertas para trabalhar, descansar e, em muitos casos, até mesmo dormir. De fato, a maioria das atividades da raça é realizada a céu aberto, durante o dia ou a noite, a menos que não seja possível. No caso de prédios públicos, apenas aquelas áreas que não poderiam permanecer à céu aberto – como estoques de comida, bibliotecas, prisões e armoriais, por exemplo – permanecem em um local fechado. Essa configuração de construções também é seguida em prédios religiosos, onde as celebrações são sempre realizadas na parte mais alta do prédio, e a parte interna serve de dormitório, despensa e arquivo para o templo.

Os Firas também veem uma ligação intrínseca entre a magia arcana e mística, e os Conjuradores Arcanos da raça são treinados em templos, assistindo e seguindo os mesmos dogmas que os Sacerdotes. De fato, não existem escolas ou academias de magia arcana como acontece com muitas outras raças, ao menos não separadas dos templos.

Uma vez que a religião é uma parte tão importante da vida, as sociedades Firas são quase sem exceções teocráticas, e a maioria dos membros da raça segue os dogmas religiosos de Hou, o deus-fogo. A maioria dos dogmas é simples, como nunca faltar com a palavra, jamais comer alimentos crus, manter uma chama sempre acesa na residência e orar duas vezes ao dia (ao nascer e ao pôr do sol). Os prédios públicos possuem locais designados para realizar as orações para que aqueles que estejam longe de suas residências na hora das orações ou para os viajantes. A maioria das refeições tem um caráter dogmático também, com a comida sendo ao menos passada pelo fogo antes de ser consumida. A única prática que pode trazer problemas com outras raças é o costume de manter uma chama sempre acesa na casa. Considerando a configuração geral das construções Firas e o costume da chama em questão geralmente ser uma lareira (geralmente com a chaminé ligada à área de celebrações), os prédios podem chegar à 70 ou 80 graus de temperatura, suficiente para fazer mal (e até levar à morte) à maioria dos membros de outras raças que porventura precisem passar muito tempo no interior de um prédio Fira – acessando os volumes de uma biblioteca ou quando a comunidade é atingida por uma tempestade de areia, por exemplo.

A adoração a Hou faz com que os Firas sejam atraídos por tudo aquilo que os aproxime dele. São grandes forjadores e cozinheiros, fazendo da prática dessas atividades uma extensão da adoração do deus-fogo. Produzem armas e utensílios de metal muito trabalhados, e é muito comum que mesclem metais para produzirem talheres, armas, jóias e outros ornamentos com aparência única. Diferente dos Anões e dos Elfos, no entanto, os Firas raramente usam pedras preciosas em conjunto com metal. Gemas são geralmente lapidadas para serem usadas como moeda, e não

atrai a atenção dos Firas como faz com a maioria das outras raças.

Os Firas são grandes adestradores, e a maioria dos indivíduos possui ao menos um animal de tração, de montaria, de caça ou de estimação. A maioria aprecia a falcoaria e a equitação. A pecuária e o pastoreio são fontes importantes de alimento e outros materiais. Montarias aladas como hipogrifos, Ethons e Gokumatz são particularmente apreciadas por eles, e muitos Sacerdotes e comerciantes abastados possuem ao menos um animal de montaria capaz de voar.

HABILIDADES EXTRAS

Todas as habilidades a seguir podem ser compradas como se fossem habilidades de classe desde que preencha os requisitos:

Chamas Internas 1

Habilidade (Característica) – Ação

Mana: 10

Descrição: A vontade de Hou incendeia seu coração e fortalece seu espírito. Você produz um enorme calor no interior do seu corpo que queima instantaneamente qualquer tipo de substância estranha (como venenos, álcool e infecções), removendo imediatamente efeitos de Enregelamento e cauteriza feridas abertas, cessando imediatamente efeitos de sangramento.

Chamas Internas 2

Habilidade (Característica) – Ação

Requisito: Chamas Internas 1

Mana: 20

Descrição: O Vigor de Hou incendeia seu espírito e encandece seu corpo. Você é capaz de produzir tanto calor em seu interior que se torna incandescente durante 1 minuto, ficando Imune à Fogo (ou, se você já possui Imunidade à Fogo, você passa a absorver fogo, recuperando uma quantidade de Pontos de Vida iguais à qualquer quantidade de dano por fogo que sofreria). Além disso, qualquer um que toca-lo (ou que seja atingido por seus ataques desarmados) sofre dano igual à 6/Fogo.

Cavaleiro Experiente

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Você passou muito tempo com animais de montaria e conhece seus hábitos, características e como lidar com eles. Você recebe +1d6 em todas as suas rolagens referentes à criaturas com a Habilidade Montaria – incluindo cavalgar, treinar e atacar.

Fulgurante

Habilidade (Característica) – Ação

Descrição: Seus olhos são um reflexo do brilho de Hou que queima dentro de você. Você é capaz de enxergar normalmente no escuro, e não é afetado por efeitos que restrinjam a visão – como fumaça, poeira, areia, chuva, magias que causem cegueira, etc. No entanto, seus olhos sempre emitem um brilho considerável, e isso torna sua presença extremamente fácil de notar, principalmente no escuro. Você sempre realiza seus testes para se esconder como se fosse Inapto.

Especial: Você só pode selecionar essa Habilidade durante a criação do personagem.

Mente Iluminada

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você possui uma clareza única de raciocínio. Você tem Vontade +1 e +5 Pontos de Mana.

Sopro de Fogo

Habilidade (Característica) – Ação

Requisitos: Chamas Internas 1, Vontade 5

Mana: 30

Descrição: Você é capaz de externar o calor do seu corpo na forma de potentes labaredas. Todos que estiverem numa área até 3 metros a sua frente sofrem dano igual à 20/fogo.

Vigor do Deserto

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você não só se adaptou como se fortaleceu no calor escaldante do deserto. Você é Imune ao Fogo e não precisa beber líquidos para se hidratar – você retira umidade suficiente dos alimentos e nunca precisa ingerir água.

HUMANOS

SINGULAR MASCULINO: HUMANO; SINGULAR FEMININO: HUMANA; PLURAL MASCULINO: HUMANOS; PLURAL FEMININO: HUMANAS.

BIOLOGIA

Humanos são os humanoides mais numerosos de Drakon. Graças a isso, são a base de comparação para todas as outras raças humanoides – que recebem essa classificação, não por acaso, devido ao nome dessa raça.

Humanos possuem uma altura mediana, entre 1,5 e 1,9 metros, e indivíduos mais baixos ou altos são bastante raros, geralmente sendo portadores de deficiências de nascença. Variam consideravelmente de peso dependendo do seu estilo de vida, variando de 40 a até 140 quilos – apesar da média estar entre os 60 e 80 quilos. Possuem uma pele que varia do rosado ao negro, passando por algumas variações de pardo. Seu corpo é coberto por uma pelagem rala e fina, mais abundante nos machos. Apresentam uma concentração maior de pelos no alto da cabeça e, nos machos, ao redor e abaixo do rosto. A cor dos pelos varia entre o amarelo palha até o negro, passando por variações de louro, castanho e raramente ruivo. Os olhos costumam ser de coloração castanha, verde ou mais raramente, azul.

A gestação das Humanas dura cerca de nove meses. Um Humano é considerado adulto aproximadamente aos 16 anos. Podem viver até os oitenta anos, com raros indivíduos chegando aos 100 anos, mas começam a apresentar sinais de envelhecimento por volta dos 50 anos.

As fêmeas são distintas dos machos por não desenvolverem pelos faciais e também por apresentarem um par de mamas que variam de pequenas a grandes, que geralmente aumentam de tamanho depois da primeira gestação. Elas também são, em geral, pouco menores do que os machos e possuem traços faciais mais delicados.

ATRIBUTOS INICIAIS:

Força	3
Agilidade	3
Inteligência	3
Vontade	3

CLASSES COMUNS:

Bardo, Espadachim, Feiticeiro, Guerreiro, Ladino, Mago, Sacerdote e Rúnico.

HABILIDADE AUTOMÁTICA:

Adaptabilidade

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você se adaptou ao ambiente em que cresceu ou à atividade que escolheu – ou precisou – desempenhar. Você tem +1 em qualquer um dos seus Atributos a sua escolha.

CULTURA

Os Humanos são a raça mais expansionista de Drakon. Eles geralmente procuram tratados com outras raças, e gostam de trocar conhecimentos acadêmicos e culturais, muitas vezes adotando e adaptando os mesmos. Eles estão presentes em todos os Reinos conhecidos, em maior ou menor número. Fora de Tebryn, um reino de cultura majoritariamente humana, eles geralmente adotam os costumes culturais vigentes.

Humanos geralmente vivem em um sistema de meritocracia titular, isto é, bens e funções são garantidos por merecimento pessoal através de um título de nobreza geralmente não hereditário, mas é muito comum que parte do prestígio (não só no que se refere ao título, mas também com relação a realizações pes-

soais) seja transferido de pai para filho, assim como é esperado que os filhos assumam as responsabilidades e atividades dos pais.

As cidades humanas são geralmente construídas em locais com acesso aos recursos naturais necessários para manterem a comunidade – como rios e bosques – ou providenciar áreas onde os habitantes possam desenvolver atividades com esse fim – como campos amplos para plantação e criação de gado. Humanos costumam estabelecer atividades extrativistas ao redor de suas comunidades, geralmente explorando ao máximo os recursos naturais à disposição. Apesar de algumas comunidades terem perecido devido ao descuido em manter essa prática dentro de limites que permitam que o meio ambiente se reestruture com o tempo – o que fez com que muitas comunidades Humanas ancestrais fossem nômades – os Humanos contemporâneos aprenderam a administrar de forma eficiente os recursos naturais à disposição, tendo aprendido com os Elfos a lidarem de forma mais eficiente com a natureza.

Humanos tendem a construir seus prédios com foco em funcionalidade mais do que estética, e a maioria das construções da raça possuem estruturas simples e práticas. Apesar disso, casas abastadas, templos e construções importantes – como bibliotecas, castelos, monumentos e salões – são construídas com uma arquitetura mais requintada, geralmente com a influência da engenharia Anã. Templos, castelos e fortalezas costumam ter salões amplos, enquanto residências, oficinas e comércios costumam ter ambientes menores, geralmente separados em salas com propósitos específicos.

Humanos utilizam os recursos naturais ao seu redor para construir o que precisam. Apesar de apreciarem construções sólidas de pedra, devido à velocidade que os Humanos geralmente constroem seus prédios, a maioria das moradias e comércios é feito de madeira, em caráter muitas vezes temporário, até que construções de pedra possam ser erguidas em seu lugar. Se a região não for abundante em pedras que possam ser usadas para construção, os prédios de madeira serão mais requintados e feitos para durar. Em regiões onde ambas as fontes de recursos sejam escassas, os Humanos costumam construir suas casas de barro, usando a madeira disponível apenas para criar um esqueleto sólido para as paredes e para o teto e, se possível, pedras para construir bases sólidas para os prédios maiores.

Humanos reverenciam a Tríade Divina majoritariamente, mas em geral eles escolhem uma divindade específica do panteão para reverenciar como seus patronos, geralmente aquela que tiver ligação com sua profissão – Magistrados e soldados têm uma inclinação a reverenciar Mirah, enquanto carpinteiros e Druidas geralmente favorecem Ellenis, por exemplo – embora isso não seja regra geral. Cada urbe e a maioria dos burgos e mesmo vilas terão pelo menos um templo dedicado à Tríade Divina em cidades Humanas.

HABILIDADES EXTRAS

Todas as habilidades a seguir podem ser compradas como se fossem habilidades de classe desde que preencha os requisitos:

Assuntos Diversos

Habilidade (Característica) – Ação

Mana: 30

Descrição: Você estudou e praticou um pouco de tudo ao longo da sua vida. Você pode rolar +1d6 em um teste qualquer à sua escolha.

Audácia

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você enfrenta ameaças e situações de perigo com entusiasmo. Sempre que estiver frente à uma situação de risco eminente – saltar entre duas bordas de um precipício, equilibrar-se em uma corda sobre um rio de lava, entrar em um combate ou qualquer situação em que você possa potencialmente perder a vida (ou pelo se ferir seriamente), você recupera imediatamente 10 Pontos de Vida ou 10 Pontos de Mana, à sua escolha.

Essa Habilidade só pode ser usada uma vez para cada situação de risco, e apenas quando o risco se apresentar – não depois da sua primeira ação em um combate ou depois de cair, por exemplo.

Barganha

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você é um praticante das artes da negociação, oratória, retórica e sofisma. Você pode rolar +1d6 em todos os seus testes que envolvam comércio e outras negociações.

Diversidade

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você focou seus esforços e interesse em uma ampla gama de atividades. Escolha um Atributo diferente do que escolheu para Adaptabilidade. Você tem +1 nesse Atributo.

O Dobro ou Nada

Habilidade (Característica) – Reação

Requisitos: Sorte

Mana: 20

Descrição: Você está acostumado à dar chance para sua sorte – às vezes, além do que seria considerado saudável. Quando falhar em um teste, você pode fazer o teste novamente, ignorando completamente o primeiro resultado. No caso de sucesso, além de passar no teste, qualquer efeito numérico proveniente do sucesso (dano causado por um ataque, duração de uma magia, PVs curados com uso de primeiros socorros, etc.) é dobrado. Mas se o teste for uma falha, ela deve ser considerada como uma falha crítica, com todos os seus possíveis efeitos numéricos dobrados. No caso de uma falha crítica nesse teste, o Mestre deve considerar que o fracasso foi uma falha crítica particularmente desastrosa – com efeitos limitados apenas pela sua imaginação sádica.

Você só pode usar essa Habilidade uma vez por turno.

Gregário

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você consegue compreender muito rapidamente as estruturas sociais de uma cultura e seus indivíduos e é capaz de fazer amigos em qualquer lugar. Depois de cinco minutos de conversa, a pessoa com quem você esteja interagindo – e que não seja obviamente hostil a você, como um captor ou um inimigo jurado – torna-se propensa a ajudá-lo. Essa Habilidade geralmente serve para colher informações gerais (apesar de segredos não serem possíveis de conseguir) ou pequenos favores – como ser apresentado a alguém ou conseguir uma cerveja de graça. Você também recebe +2 em testes de seduzir, mentir, detectar mentiras ou qualquer outra interação social.

Sorte

Habilidade (Característica) – Reação

Mana: 10

Descrição: Você está acostumado a contar com a sorte – e ela costuma lhe sorrir. Você pode rolar novamente um dado cujo resultado seja 1. Você só pode usar essa Habilidade uma vez por turno.

JUBANS

SINGULAR MASCULINO E FEMININO: JUBAN;
PLURAL MASCULINO E FEMININO: JUBANS

ATRIBUTOS INICIAIS:

Força	4
Agilidade	2
Inteligência	3
Vontade	4

CLASSES COMUNS:

Paladino, Sacerdote e Guerreiro.

HABILIDADE AUTOMÁTICA:

Corpo Pesado

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você possui uma musculatura poderosa – e pesada. Você rola +1d6 em testes de para não ser derrubado e para realizar encontrões, mas é considerado Inapto em testes de natação, escalada e salto. Além disso, você precisa de uma ação de rodada completa para se levantar ao invés de uma ação de movimento, mas sua Carga é calculada como se você tivesse Força +2.

BIOLOGIA

Os jubans são humanoides com pernas digitígradas de porte avantajado com algumas características semelhantes às dos grandes felinos. Costumam ter entre 1,8 e 2 metros de altura, e graças à uma musculatura poderosa podem chegar aos 140 quilos, apesar da média girar em torno de 120 quilos. A cabeça dos Jubans é munida de um focinho curto com presas fortes, e os dedos dos pés e mãos possuem garras curvas curtas e resistentes. Também apresentam uma cauda com, em média, 1 metro de comprimento, apesar da função original da cauda (provavelmente melhorar o equilíbrio, como no caso dos felinos) tenha se perdido durante a evolução da raça.

Jubans apresentam uma pele rosada, coberta quase inteiramente com uma pelagem fina e cerrada que pode variar do dourado ao marrom escuro, apesar das cores castanho-avermelhadas serem as mais comuns. Alguns apresentam padrões, como listras e manchas, e os machos desenvolvem uma pelagem mais densa e abundante no alto da cabeça e no pescoço, cuja tonalidade geralmente é mais escura do que o resto do pelo. Alguns raros indivíduos apresentam pelagem branca, mas essa é uma ocorrência anômala semelhante ao albinismo de outras raças – apesar dos Jubans brancos não apresentarem sensibilidade ao sol nem falta de pigmentação na pele e nos olhos como acontece com os albinos de outras raças.

A gestação das Jubans dura em média 9 meses, e um indivíduo é considerado adulto com cerca de 18 anos. Jubans começam a apresentar sinais de velhice – como o enfraquecimento de presas e garras – com cerca de 80 anos, e podem chegar aos 140 anos de idade.

As fêmeas são distintas dos machos por apresentarem duas pequenas mamas (apesar delas serem pouco perceptíveis devido ao tamanho reduzido e à musculatura desenvolvida da raça) e por não desenvolverem a característica juba dos machos.

CULTURA

Jubans costumam se firmar em planícies, savanas ou outros locais de terreno plano. Algumas comunidades se desenvolvem no alto de planaltos, e é bastante comum que eles aplainem o topo de colinas ao redor da área onde as comunidades se desenvolvem para construir fortificações. Kommos, a capital administrativa de Parband é um exemplo perfeito do gosto dos Jubans para assentarem suas cidades: um planalto amplo e baixo à beira de um rio, cercado por planícies até onde a vista alcança.

Os Jubans são uma raça extremamente organizada e disciplinada, e apesar de não serem tão inclinados à religiosidade quanto os Firas, os dogmas de Ahogr (um

aspecto de Mirah considerado o criador e patrono da raça) formam a base da estrutura cultural da raça. Jubans prezam a força em todos os aspectos, incluindo não apenas a força física, mas também a força de caráter, de mente e espírito. Entre eles a mentira, a intriga e a covardia são consideradas falhas irreparáveis, e a punição para esses atos é mais severa do que a destinada a ladrões e assassinos, apesar dos castigos impostos variarem de acordo com as circunstâncias e posição do criminoso. No entanto, costumam ser brandos com suas punições por esses atos quando são cometidos por membros de outras raças – consideradas, por eles, mais fracas de espírito por não terem sido concebidas por Ahogr.

A cultura dos Jubans gira ao redor da disciplina, e essa disciplina passa pelo treinamento militar. Entre os Jubans, um treinamento militar duro é visto como a melhor forma de forjar o caráter de um indivíduo de forma à torná-lo mais forte e inflexível. Assim, todos os jovens da raça são instruídos em quartéis, onde eles aprendem, além de lições sobre táticas militares, uso de armas e sobrevivência, literatura, história e matemática. Esse período de treinamento começa quando o Juban chega aos 8 anos, e dura até ele completar 14. Espera-se que, nesse período, o indivíduo tenha escolhido uma área de atuação na qual vai se especializar pelos próximos dois anos. Aqueles que não demonstram inclinação para nenhuma área específica recebem treinamento militar complementar e ingressam nas fileiras do exército como guerreiros, paladinos ou patrulheiros, dependendo das suas habilidades.

Os Jubans têm por costume aparar as garras para tornar mais fácil o uso de ferramentas de precisão. No entanto, esse é um hábito muito mais social do que prático, já que a maioria é capaz de desempenhar qualquer atividade normalmente mesmo com suas garras sem nenhum tipo de desgaste artificial. Na verdade, a maioria dos Jubans considera que garras longas são características de criaturas pouco civilizadas, e graças à sua postura disciplinada, considera qualquer tipo de inclinação à selvageria como fraqueza de vontade e considera a utilização de armas naturais – como garras e presas – como ferramentas ou em combate extremamente desonroso.

No entanto, muitos Jubans – sobretudo Druidas, rastreadores e caçadores – preferem manter as garras longas, tanto por não se aterem tão fortemente aos hábitos mais formais de conduta, quanto por considerarem suas garras como ferramentas úteis em várias situações em ambientes selvagens.

Além disso, alguns Jubans não têm problemas em utilizar suas armas naturais em combate. De fato, muitos batedores, caçadores e rastreadores, além de alguns Guerreiros mais curtidos em combate, fazem uso de suas armas naturais, e até mesmo preferem o uso de suas garras e presas em combate, já que armas exigem manutenção, pesam e são barulhentas. Garras e presas também tem a vantagem de estarem sempre prontas e de serem mais rápidas e, obviamente, mais simples de manusear e esconder.

A única "arma natural" que todos os Jubans utilizam sem restrições é o seu poderoso rugido. De fato, a maioria dos Jubans aprecia utilizar seu rugido não apenas como forma de intimidação, mas também como para aumentar a moral de

seus companheiros quando entram em batalha, e os bardos da raça se especializam em rugidos e gritos de guerra variados.

Entre os Jubans não existe distinção por gênero em relação à praticamente nenhuma atividade. Machos e fêmeas passam pelos mesmos treinamentos e recebem a mesma educação, e não existem cargos os ou funções exclusivas para um ou outro gênero. Quando uma Juban fica grávida, ambos os pais recebem dispensa de suas tarefas por um período de um ano, com o intuito de estreitar sua relação e, depois do nascimento do filho, passarem pelo menos meio ano cuidando juntos dele. É muito comum que nesse período em que estão cuidando da criança, as fêmeas voltem à engravidar. De fato, é muito comum entre as Jubans terem dois ou até três filhos consecutivamente logo depois de ficarem grávidas pela primeira vez. No entanto é muito raro que casais tenham mais do que três filhos – principalmente porque os Jubans detestam se considerar um fardo para a sociedade, e a maioria deles não suportam a ideia de passarem mais do que três anos sendo improdutivos, apesar de não haver qualquer regra que proíba ou mesmo desencoraje um casal de ter mais do que três filhos.

HABILIDADES EXTRAS

Todas as habilidades a seguir podem ser compradas como se fossem habilidades de classe desde que preencha os requisitos:

Fortaleza

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você é particularmente robusto e estoico. Você tem Resistência à Contusão e tem +5 Pontos de Vida.

Especial: Você só pode selecionar essa Habilidade durante a criação do personagem.

Garras

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você treinou o uso de suas garras como ferramentas e armas. Você pode realizar ataques desarmados com suas garras, causando dano igual à Força+2/Perfuração. Suas garras também podem ser utilizadas para cortar cordas, panos e outros materiais com pouca dureza, e você recebe um bônus de +2 em seus testes de escalar, agarrar e segurar.

Imparável

Habilidade (Característica) – Reação

Requisitos: Fortaleza, Vontade 5

Mana: 20

Descrição: Derrubar você permanentemente é uma tarefa bem difícil! Uma vez por combate, quando seus Pontos de Vida chegarem à zero, você ignora totalmente o dano que o derrubaria.

Mordida Poderosa

Habilidade (Característica) – Ação

Descrição: Você pode usar seus dentes para fazer um ataque desarmado. O dano da sua mordida é igual a Força +4/Corte.

Robustez

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você possui uma constituição vigorosa para os padrões da sua raça. Você tem +5 Pontos de vida e rola +1d6 em testes de Força para resistir a fadiga, venenos e doenças.

Rugido de Ahogr

Habilidade (Característica) – Ação

Mana: 20

Descrição: Você aprendeu a canalizar a fúria de Ahogr em um poderoso rugido. Todos os oponentes que estiverem a até 10 metros à sua frente devem fazer um teste de Vontade (Dificuldade igual à sua Determinação). Aqueles que falharem no teste ficam *Amedrontados* e *Atordoados* por 1 turno (ver Condições, pág. 169).

Um oponente só é afetado por esta habilidade uma vez por combate.

Este é um efeito de Medo.

Sentidos de Caçador

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você possui uma audição aguçada e uma visão treinada. Você rola +1d6 em todos os seus testes de Inteligência envolvendo percepção.

LEVENT

SINGULAR E PLURAL MASCULINO E FEMININO: LEVENT

BIOLOGIA

Os Levent são humanoides dotados de grandes asas que brotam de suas costas – logo abaixo das omoplatas. São geralmente mais baixos e menos corpulentos do que os humanos, com uma média de altura de 1,5 a 1,6 metros e um peso que oscila entre 60 e 70 quilos. As asas possuem uma envergadura total igual ao dobro da altura do indivíduo. Seus traços são finos, com lábios pouco carnudos e orelhas levemente pontudas. Seus olhos são grandes e de coloração clara, variando entre azul, verde e âmbar. A pele é de uma tonalidade bronzeada clara.

Apresentam uma penugem fina que recobrem a parte de cima e de trás da cabeça se estendendo até a base das asas, os ombros e os antebraços. Na cabeça, as penas costumam ser longas e, nos machos são mais grossas e formam penachos. As penas no resto do corpo são pequenas e macias, geralmente confundidas com pelos, mas em alguns indivíduos elas podem ser maiores e mais duras, como as penas das asas, que são extremamente fortes e resistentes. A plumagem dos Levent costuma ser de uma única tonalidade no corpo todo, e pode variar do branco ao castanho escuro, mas tonalidades de amarelo e castanho-claro são as mais comuns.

A gestação dos Levent dura em torno de 10 meses. Gêmeos são extremamente raros, e os bebês nascem sem penas, mas já nos primeiros dias de vida desenvolvem uma plumagem branca muito macia que trocam com cerca de cinco anos por sua plumagem adulta. Durante esse período de troca, que dura cerca de três à quatro meses, ficam reclusos podendo ser vistos apenas por membros de sua família. As fêmeas são diferenciadas dos machos por apresentarem duas pequenas mamas no peito e possuírem traços em geral mais delicados. Além disso, as fêmeas não desenvolvem o penacho característico dos machos.

Os Levent chegam a viver 500 anos, e assim como os elfos, não perdem o vigor físico com a idade. São considerados adultos quando suas asas se desenvolvem o suficiente para alçarem vôo, geralmente próximo aos 16 anos de idade. Nesse período, eles buscam um local isolado junto à dois tutores, um de cada gênero, que iniciam o Levent em técnicas de vôo, pesca e na vida sexual. Esse período dura cerca de dois meses, e falar com outros Levents que não seus tutores durante esse período é considerado um sinal de desrespeito.

ATRIBUTOS INICIAIS:

Força	2
Agilidade	3
Inteligência	3
Vontade	3

CLASSES COMUNS:

Druida, Espadachim, Sacerdote, Xamã.

HABILIDADE AUTOMÁTICA:

Asas Pesadas

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você possui grandes asas e pode voar, precisando de um espaço igual à sua envergadura para pegar impulso antes de alçar voo. Quando estiver voando, você não pode parar no ar (mas pode planar) e seu deslocamento em voo é o dobro de seu deslocamento normal.

Especial: O dano de qualquer manobra de Encontrão usada em voo é duplicado (mas o dano da arma que você usar no Encontrão não é alterado, nem quaisquer outros possíveis efeitos do Encontrão). A envergadura do personagem é duas vezes a sua altura.

Cultura

Os Levent vivem em picos altos de regiões montanhosas. Suas cidades costumam ser feitas de torres escavadas nas rochas ou erigidas sobre as mesmas. Em geral, cada comunidade vai apresentar uma mistura desses dois tipos de construções, usualmente empregando escavações profundas nas rochas como depósitos, quartéis e prisões, e torres elevadas como moradia, estabelecimentos de comércio e salões destinados à política e aos cultos religiosos.

Como são capazes de voar, a maioria dos locais mais importantes, geralmente construídos nas partes mais altas de suas cidades, são inacessíveis para outras raças exceto com ajuda. A maioria das casas apresenta um balcão largo para pouso, mas escadas são quase completamente desconhecidas em suas cidades. Além disso, em geral mantém espaços amplos e verticais, que lhes permita alçar voo sem dificuldades. A maioria das outras raças fica extasiada com o tamanho colossal das construções Levent, sempre muito amplas e cheias de ecos.

A maioria das cidades é construída próxima a rios, mares ou nascentes nas montanhas. As comundidades Levent de Cassiopéia se concentram no Arquipélago das Três Irmãs, na Ilha do Lagarto e ao longo da cadeia de Cnoc Ard, em Londérien – principalmente no sudoeste da mesma. A carne de pesca é a mais comum entre eles, já que não desenvolveram técnicas muito elaboradas para a caça, e abater pássaros e outras criaturas voadoras é um tabu para a raça. Apesar de não terem desenvolvido a navegação, a maioria deles aprecia a pesca, e é muito comum encontrar revoadas de Levent próximos à costa realizando pesca esportiva ou profissional.

Muitos dos Levent apresentam certa habilidade para a magia, e também é muito comum que sintam um impulso de se comunicar com os espíritos, principalmente quando se tornam mais velhos. De fato, as comunidades Levent são sempre regidas por conselhos teocráticos, formado por Druidas e Sacerdotes, às vezes com a presença de Magos. Líderes militares, burgomestres, castelões e outros membros de postos mais "mundanos" são comumente procurados como conselheiros, mas não têm voz ativa no conselho.

A natureza dos Levent é notoriamente pacífica. Preferem a diplomacia à guerra sempre que possível, e mesmo suas punições são em geral mais psicológicas do que físicas. Apesar de manterem um corpo de guarda organizado, principalmente formado por patrulheiros especializados em lidar com feras comuns da região de cada comunidade, dificilmente se envolvem em conflitos de larga escala. A localidade de suas cidades os tornam muito menos vulneráveis a ataques do que as raças "do solo", e apenas um número pequeno de criaturas podem realmente representar uma ameaça para suas comunidades. Mesmo aqueles indivíduos mais aventureiros ou agressivos que procuram outras raças para exercitar suas capacidades marciais geralmente preferem tarefas de rastreio e reconhecimento em lugar do combate direto.

Unem-se a um parceiro por toda a vida, sendo fieis a eles até a morte, mas, antes de eleger um parceiro passam por um notório período de experimentação e promiscuidade. Quando o parceiro de um

Levent falece, seu cônjuge entra em um período de luto de cerca de um mês, em que se isola do resto da sociedade, mantendo contato apenas com um Druida ou Sacerdote que o guia em um último contato com o espírito do falecido e depois em busca de um novo propósito de vida.

HABILIDADES EXTRAS

Todas as habilidades a seguir podem ser compradas como se fossem habilidades de classe desde que preencha os requisitos:

Asas Fortes

Habilidade (Característica) – Suporte

Requisitos: Força 4

Descrição: Você desenvolveu suas capacidades musculares de forma que ultrapassa os limites naturais dos outros Levent durante o voo. Você é capaz de parar no ar e não precisa pegar impulso para decolar, desde que tenha espaço suficiente para abrir as asas.

Além disso, em manobras de Encontrão quando estiver voando, você recebe um bônus igual à sua Força para qualquer efeito relevante, incluindo danos e tentativas de derrubar oponentes, por exemplo.

Contato com Espíritos

Habilidade (Característica) – Ação

Mana: 5

Descrição: Você pode se comunicar com os espíritos que estejam próximos. Você é capaz de ouvir e ver qualquer espírito num raio de 20 metros. Esse efeito dura 10 minutos. Você pode gastar 10 Pontos de Mana enquanto estiver sob o efeito dessa Habilidade para ser capaz de tocar espíritos por 1 minuto.

Comunhão com Espíritos

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisito: Contato com Espíritos

Mana: 10

Descrição: Enquanto estiver utilizando Contato com Espíritos, você pode tocar outro personagem que será capaz de ouvir e ver qualquer espírito num raio de 20 metros por 10 minutos. Um personagem sob esse efeito pode gastar 10 Pontos de Mana para ser capaz de tocar espíritos por 1 minuto.

Dançarino do Ar

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisitos: Agilidade 5.

Descrição: Você praticou voo com um entusiasmo incomum e aperfeiçoou enormemente suas perícias aéreas. Enquanto estiver voando, você recebe um bônus de +2 em testes de acrobacia, tentativas de realizar um encontrão, testes de movimento e qualquer outra manobra aérea. Este bônus também estende-se a sua Defesa (este é considerado um bônus de Esquiva).

Mente Iluminada

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você possui uma clareza única de raciocínio. Você tem Vontade +1 e +5 Pontos de Mana.

Movimento Brusco

Habilidade (Característica) – Reação

Requisitos: Dançarino do Ar

Descrição: Você realiza um movimento veloz e potente com as suas asas para se deslocar rapidamente e escapar de um golpe iminente. Quando estiver voando e for atingido por um ataque, você pode anunciar que está realizando um movimento brusco, e perder a quantidade de dano que sofreria em Pontos de Mana ao invés de Pontos de Vida. Se estiver no chão, você só pode utilizar esta Habilidade contra ataques à distância.

Você só pode usar esta Habilidade uma vez por rodada. Se um ataque causar mais dano do que você tem Pontos de Mana quando utilizar esta Habilidade, o dano excedente causará a perda normal de Pontos de Vida.

Olhos de águia

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você possui olhos naturalmente potentes, com capacidades de percepção únicas. Você pode rolar +1d6 quando fizer testes que envolvam a visão, e consegue distinguir detalhes à uma distância em quilômetros igual à sua Inteligência. Você também consegue ver pobremente na escuridão, sendo capaz de distinguir vultos e formas, mas não detalhes específicos (como cores, inscrições ou fisionomias).

Especial: Você só pode selecionar essa Habilidade durante a criação do personagem.

MAHOKS

SINGULAR MASCULINO E FEMININO: MAHOK;
PLURAL MASCULINO E FEMININO: MAHOKS

ATRIBUTOS INICIAIS:

Força	5
Agilidade	2
Inteligência	2
Vontade	3

CLASSES COMUNS:

Druida, Guerreiro e Rúnico.

HABILIDADE AUTOMÁTICA:

Pele de Pedra

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Sua pele é composta por uma grossa camada de rocha que o tornam extremamente resistente e pesado. Você recebe +1d6 em todos os seus testes para evitar ser derrubado, resistir à doenças e venenos, empurrar ou segurar peso, mas é considerado Inapto em testes de escalar, saltar, correr ou se mover com agilidade. Você precisa de um turno inteiro para se levantar, ao invés de uma ação de movimento e para você é impossível nadar. Você não possui o sentido do tato, mas não sente desconforto por ambientes com condições climáticas hostis. Seus ataques desarmados causam dano igual a Força +2/Contusão e você tem Defesa +4 (Esse bônus de Defesa conta como Armadura). Além disso, sua pele tem as características de uma armadura Pesada, mas a conformação única da sua pele o impede de usar armaduras, e qualquer roupa precisa ser feita sob medida para você, custando duas vezes mais que o normal.

BIOLOGIA

Os Mahok são humanoides de constituição sólida, medindo cerca de 2,5m de altura e pesando cerca de 300 quilos na idade adulta. Esse peso aumenta com a idade, e pode chegar a até o dobro disso antes do Mahok não ser capaz de se mover devido ao próprio peso. Esse peso se deve princoipalmente devido à característica mais notável da raça, sua pele formada por placas de rocha.

A pele dos Mahoks geralmente apresenta cor e configuração granítica, embora em algumas regiões eles possam apresentar formações semelhantes ao mármore ou ao alabastro.

Os sentidos dos mahoks são notoriamente precários. Sua pele grossa não transmite a sensação do tato e seus ouvidos não possuem pavilhões auditivos externos. Além disso as formações rochosas ao redor dos olhos e das narinas limitam sua visão e olfato.

Mahoks têm quatro dedos em cada mão e pé, apesar de, nos pés, os dedos serem geralmente unidos sob uma grossa camada de pedra formando um bloco único. Além disso, em raros casos, um Mahok nasce com um par extra de braços. Esses braços geralmente não são muito hábeis, já que a maioria das atividades dos Mahoks (assim como das outras raças) é realizada e desenvolvida para indivíduos com dois braços – mas com treinamento é possível aprender a usá-los com eficiência.

Mahoks possuem um ciclo de vida singular. A gestação dura cerca de 10 meses, e o bebê (sempre apenas um por gestação) nasce com uma camada muito fina de rochas envolvendo o corpo, que se racha e cai nos primeiros dias de vida, enquanto uma camada nova se desenvolve por baixo. Mahoks crescem rápido, e com cerca de 10 anos de idade já apresenta o seu tamanho máximo, mas sua pele só é considerada como tendo uma configuração ideal quando eles atingem os 20 anos, idade na qual são considerados adultos. Desse ponto em diante, os Mahoks se desenvolvem lentamente, mas sua pele continua a engrossas progressivamente. Quando chega aos 60 anos, a maioria dos Mahoks tem alguma dificuldade de locomoção devido ao peso e à configuração da pele e a maioria deles simplesmente deixa de ter qualquer mobilidade quando atinge os 80 anos, tornando-

-se, então, Menires – como são chamados os corpos de mahoks depois de terem se fundido em rocha sólida.

Machos e fêmeas da espécie são virtualmente idênticos, não havendo diferenças notáveis para qualquer outra raça.

Cultura

Mahoks vivem em cidades escavadas em montanhas ou em grandes galerias de cavernas naturais. As comunidades geralmente são pequenas, e os Mahoks não costumam alterar mais do que o estritamente necessário do ambiente onde vivem. De fato, muitas comunidades são nômades, percorrendo grandes áreas montanhosas e fixando-se por pouco tempo em cavernas naturais ou esculpidas por seus ancestrais. A maioria dessas comunidades erra através dos Picos Orientais, mas há também algumas poucas comunidades nas Cnoc Ard, Cnoc Oighir e nas montanhas Eisenhügel em Londérien e Dagothar, respectivamente, enquanto as comunidades que haviam nas Montanhas do Céu Vermelho deixaram há muito tempo aquela região devido as atividades Arkanitas ali, migrando para as Montanhas de Cristal, principalmente em sua porção mais oriental, mas não são muito numerosas. Apesar de não terem um reino constituído, muitos Mahoks são cidadãos de Dagothar, Tebryn e, principalmente Parband.

A alimentação dos Mahoks é bastante peculiar. Como precisam de grandes quantidades de silício, carbono e sais minerais em sua dieta, é comum que consumam argila e cal (geralmente cozidos em forma de biscoitos) e alimentos assados ao ponto de se tornarem carvão. Mahoks também alimentam-se de vegetais crus e apreciam bastante vários tipos de insetos como iguarias.

São gregários por natureza e geralmente constituem grupos familiares extremamente unidos. Essa característica também os torna extremamente sociáveis e faz com que gostem de travar contato com todas as outras raças capazes de se comunicar, mesmo que rudimentarmente – incluindo ogros, ciclopes e outros trogloditas que as outras raças inteligentes consideram irracionais.

São estoicos e precisam de muito pouco conforto, não sendo afetados por ambientes que a maioria das outras raças consideraria hostis, nem pela maioria das intempéries consideradas desagradáveis ou nocivas – como chuva, ambientes desérticos ou granizo, por exemplo. Graças a isso, seu estilo de vida frugal e sua tendência a entrar em contato com raças selvagens, os Mahoks geralmente são vistos como pouco sofisticados – ou mesmo incivilizados – por outras raças.

Devido ao seu ciclo de vida peculiar, os Mahoks mostram um grande interesse em escolher com precisão o local, ou ao menos a área onde vão tornar-se parte da paisagem quando morrerem. A maioria dos picos mais elevados de Cassiopéia possuem campos monolíticos (chamados cromlechs), onde centenas de Mahoks foram para encontrar seu descanso final. A maioria desses campos pode passar despercebido por viajantes e exploradores e em algumas ocasiões são confundidos com monumentos.

Como nem mesmo os próprios Mahoks podem dizer com certeza se um menir é realmente o resultado da petrificação de um Mahok ou uma rocha na-

tural, algumas vezes eles são deslocados desavisadamente por outras raças – particularmente Orcs, Anões e Firas, que costumam usar pedras na construção de prédios ou monumentos.

HABILIDADES EXTRAS

Todas as habilidades a seguir podem ser compradas quando o personagem sobe de nível ou como uma das habilidades iniciais, desde que ele preencha os requisitos.

Abraço de Pedra

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Você possui mãos fortes, acostumadas a agarrar e segurar com eficiência. Você recebe +2 em seus testes de agarrar, apertar, escalar e para resistir à tentativas de desarmá-lo. Além disso, quando apertar um alvo (veja Ações e Testes, na página 24) você causa 2 pontos de dano adicionais.

Esses bônus se acumulam com o bônus de Braços Extras.

Braços Extras

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você possui um par de braços a mais. Estes braços podem ser utilizados para segurar itens - incluindo escudos e armas, permitindo que você utilize duas armas com a característica Duas Mãos ao mesmo tempo - e auxiliam em tentativas de segurar e agarrar com firmeza, oferecendo um bônus de +1 em seus testes de agarrar, apertar e escalar. Além disso, quando apertar um alvo você causa 2 pontos de dano adicionais. Esses bônus se acumulam com os bônus de Abraço de Pedra.

Especial: Você só pode selecionar essa Habilidade durante a criação do personagem.

Estabilidade

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você gosta de ter os dois pés solidamente plantados no chão – e faz isso muito bem! Você sempre rola +1d6 em todos os seus testes de evitar quedas e manter o equilíbrio.

Gregário

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você consegue compreender muito rapidamente as estruturas sociais de uma cultura e seus indivíduos e é capaz de fazer amigos em qualquer lugar. Depois de cinco minutos de conversa, a pessoa com quem você esteja interagindo – e que não seja obviamente hostil a você, como um captor ou um inimigo jurado – torna-se propensa a ajudá-lo. Essa Habilidade geralmente serve para colher informações gerais (apesar de segredos não serem possíveis de conseguir) ou pequenos favores – como ser apresentado a alguém ou conseguir uma cerveja de graça. Você também recebe +2 em testes de seduzir, mentir, detectar mentiras ou qualquer outra interação social.

Nascido nas Montanhas

Habilidade – Suporte

Descrição: Você nasceu ou passou grande parte da sua vida em ambientes montanhosos. Você recebe +2 em seus testes ligados à locais rochosos e montanhosos – como escalar rocha (nua ou trabalhada), percepção e sobrevivência em áreas montanhosas, identificar animais dessas regiões, avaliar formações rochosas e pedras brutas ou trabalhadas (incluindo construções de pedra e pedras preciosas) e para trabalhar em pedra – seja artesanato, alvenaria ou joalheria.

Pele de Pedra 2

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Sua pele é mais espessa do que a da maioria dos outros Mahoks, seja esta uma característica inata sua ou por você estar apresentando os primeiros sinais de envelhecimento. Você é Resistente à Perfuração e tem +5 Pontos de Vida. Além disso, sua pele adquire também as características de uma armadura Rígida (além da característica Pesada).

Raça Subterrânea

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você está acostumado aos ambientes subterrâneos e se sente confortável neles. Quando estiver dentro de cavernas ou em ambientes subterrâneos, você ganha +1 em todos os testes. Você também consegue enxergar na completa escuridão, mas nessas condições não consegue distinguir cores.

TAILOX

SINGULAR E PLURAL MASCULINO E FEMININO: TAILOX

ATRIBUTOS INICIAIS:

Força	2
Agilidade	4
Inteligência	3
Vontade	3

CLASSES COMUNS:

Bardo, Druida, Espadachim, Patrulheiro e Xamã.

HABILIDADE AUTOMÁTICA:

Pernas Vulpinas

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Suas pernas são flexíveis e próprias para saltar, terminando em pés pequenos dotados de solas acolchoadas que permitem que você ande quase sem fazer sons. Você rola +1d6 quando fizer testes para saltar, correr e se mover em silêncio. Além disso, você tem Deslocamento +1 e a distância dos seus saltos é aumentada em 1 metro.

BIOLOGIA

Os Tailox são humanoides de pequena estatura (entre 1,4 e 1,6 metros) e de constituição esbelta (pesando entre 40 e 50 quilos).

A cabeça apresenta um focinho curto e fino e orelhas grandes e seus são digitígrados. Possuem uma cauda pequena, coberta por uma pelagem mais farta do que no resto do corpo.

Tailox têm pele rosada coberta por uma pelagem macia, curta e espessa que cobre praticamente todo o corpo – exceto as palmas das mãos e sola dos pés. A pelagem dos Tailox geralmente apresenta um tom castanho ou ruivo com padrões negros e brancos no corpo, particularmente no rosto, cauda, mãos e pés.

A gestação das Tailox dura entre sete e oito meses, e gêmeos são relativamente frequentes, embora três ou mais crianças em uma mesma gestação ser um acontecimento extremamente raro. Um Tailox é considerado adulto ao atingir os 15 anos, e os sinais do envelhecimento – como despigmentação do pelo – começam a aparecer a partir dos 40 anos. A maioria dos Tailox não chega a atingir 90 anos de idade.

Machos e fêmeas da espécie são extremamente semelhantes, não havendo diferenças físicas notáveis. As fêmeas possuem duas mamas extremamente pequenas, que são difíceis de perceber mesmo na época da amamentação.

CULTURA

Os Tailox são originários de Gaian, onde se agrupavam em pequenas comunidades familiares, nos bosques gelados mais ao sul do continente. Os Gnolls daquele continente, no entanto, sistematicamente atacaram e espantaram a maioria dos Tailox da região, forçando-os para o norte, onde eles acabaram por ser assimilados pela sociedade Juban. Suas características físicas permitiam que eles realizassem tarefas que para os Jubans eram mais difíceis – particularmente reconhecimento e espionagem – e as duas raças acabaram por criar uma simbiose extremamente produtiva.

Apesar da grande maioria dos Tailox preferir a civilização e a interação com outras raças, além dos confortos oferecidos pelas grandes urbes de Drakon, existem pequenas comunidades Tailox que buscam o contato com a natureza como faziam seus ancestrais. Essas comunidades vivem em bosques onde a caça e o forrageio são favoráveis, às vezes em companhia (ou em comunidades) dos Elfos, Faens e Faunos. Esses Tailox buscam a comunhão com Ellenis para atingir o Mtii'Ruah, o Espírito Verdadeiro. O as-

pecto mais palpável do Mtii'Ruah é a capacidade de se transformar em uma raposa, chegando mais próximo da comunhão com a sua natureza animal. Fora dessas sociedades rústicas, alguns poucos Tailox conseguem atingir o Mtii'Ruah, e os que conseguem geralmente são Druidas ou Sacerdotes de Ellenis.

Em geral, os Tailox tem uma visão extremamente prática e procuram sempre resolver qualquer problema com a menor quantidade de esforço necessária. Somando-se à isso o fato de serem astutos e furtivos, ganharam fama de serem trapaceiros e ladrões, e muitos indivíduos desconfiam dos Tailox. Essa fama, no entanto, é extremamente exagerada. A maioria dos Tailox passam para seus filhos ensinamentos semelhantes aqueles dos Jubans no que diz respeito à honra e caráter, e a grande maioria dos Tailox é tão honesta quanto cidadãos de qualquer outra raça, apesar de alguns realmente tirarem proveito de suas capacidades naturais – e do fato de sua fama lhes permitir menos oportunidades de trabalho – e acabarem por se tornarem ladrões e criminosos.

A maioria dos Tailox é extremamente promíscua e quase nunca mantém relacionamentos estáveis. É comum inclusive que se relacionem com membros de outras raças, e muito poucos deles procura pelo matrimônio. Não obstante, suas relações de amizade são sempre extremamente honestas e duradouras, e apesar de demorarem algum tempo para confiarem em indivíduos de outras raças, quando o fazem é geralmente de coração.

A maioria dos Tailox tem uma pré-disposição ao heroísmo romântico. Parcialmente isso é explicado pela promiscuidade da raça – "salvar a donzela/o mancebo em apuros" parece ter um efeito positivo em suas conquistas amorosas – mas possui raízes mais profundas, apesar da maioria dos Tailox negarem ou nem mesmo terem consciência disso. Considerando que a raça perdeu completamente sua identidade cultural depois da Revoada dos Dragões e precisou se integrar às culturas de outras raças para sobreviver, e ainda assim é assolada por uma fama de trapaceiros, preguiçosos e ladrões geralmente descabida, a grande maioria dos Tailox possui um desejo quase instintivo de ser não só aceito integralmente como um membro íntegro da sociedade, mas também de ser admirado pelas outras raças. Essa característica é uma espécie de catarse racial com relação aos Tailox marginalizados e é um impulso muito difícil de refrear. Em indivíduos com caráter questionáveis ou com estilos de vida medíocres, no entanto, essa característica pode estar totalmente ausente. No entanto, a maioria dos Tailox aventureiros assume uma postura heroica descabida, não apenas com comportamentos excêntricos, mas muitas vezes enfrentando perigos desnecessários em busca de resultados admiráveis e dignos de músicas de Bardos.

HABILIDADES EXTRAS

Todas as habilidades a seguir podem ser compradas quando o personagem sobe de nível ou como uma das habilidades iniciais, desde que ele preencha os requisitos.

Astuto

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você é mais astuto que a maioria dos indivíduos da sua raça. Você tem Inteligência +1 e recebe +2 em todos os testes de Inteligência e Agilidade que envolvam percepção, mover-se em silêncio, camuflagem, furtar bolsos, e teste semelhantes.

Audácia

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você enfrenta ameaças e situações de perigo com entusiasmo. Sempre que estiver frente a uma situação de risco eminente – saltar entre duas bordas de um precipício, equilibrar-se em uma corda sobre um rio de lava, entrar em um combate ou qualquer situação em que você possa potencialmente perder a vida (ou pelo se ferir seriamente), você recupera imediatamente 10 Pontos de Vida ou 10 Pontos de Mana, à sua escolha.

Essa Habilidade só pode ser usada uma vez para cada situação de risco, e apenas quando o risco se apresentar – não depois da sua primeira ação em um combate ou depois de cair, por exemplo.

Contos da Estrada

Habilidade – Suporte

Descrição: Através de várias histórias e canções contadas ao redor de fogueiras com viajantes que você encontrou em suas andanças, você acumulou um vasto conhecimento oral sobre inúmeros assuntos. Você rola +1d6 quando fizer testes de Inteligência referentes a qualquer tipo de conhecimento, não importando o quão inacessível seja este conhecimento.

Faro

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você possui um faro extremamente aguçado. Você rola +1d6 quando puder fazer testes que envolvam o faro, e pode perceber, detectar, rastrear e identificar pessoas e locais através dele. O Mestre pode realizar testes para ver se você consegue farejar mesmo quando você não estiver ativamente procurando odores específicos.

Forma da Raposa

Habilidade (Característica) – Ação

Requisito: Raça Florestal, Vontade 5

Mana: 10

Descrição: Você atingiu um estágio tão profundo de compreensão do Mtii'Ruah que se tornou capaz de assumir uma forma mais próxima da essência de Ellenis.

Quando assume a forma de raposa, todos os itens que você estiver carregando são absorvidos pela nova forma (eles não oferecem nenhum bônus), mas estarão com você quando voltar à sua forma normal. apesar de continuar entendendo qualquer linguagem que conheça, você consegue se comunicar apenas com raposas e você não pode lançar magias, ativar itens mágicos, usar armas ou qualquer item que requeira as mãos. Na forma de raposa você recebe +2 em todos os testes que envolvam percepção, se esconder, mover-se em silêncio e saltar e seu Deslocamento é aumentado em 1. Esses bônus se acumulam com os bônus de Pernas Vulpinas. Além disso seu bônus automático de Defesa é 7 ao invés de 5 e você pode usar suas presas para desferir ataques de mordida que causam dano igual à Força +2/Corte.

Raça Florestal

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você se sente confortável e renovado quando está sob a proteção da vegetação. Quando estiver dentro de uma floresta, bosque ou selva você recebe +2 em todos os seus testes.

Visão Auditiva

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Seus ouvidos são tão treinados e sensíveis que você não precisa usar seus olhos para se localizar. Você consegue perceber o tamanho e a localização aproximada dos objetos ao seu redor usando apenas a audição, e só é considerado cego se, além da sua visão, sua audição também for anulada de alguma forma. Quando estiver se guiando apenas pela audição você não é capaz de distinguir detalhes específicos (como cores, inscrições ou fisionomias). Você também pode rolar +1d6 quando fizer testes que envolvam a audição.

Capítulo III – Classes

A seguir temos a descrição das 11 principais Classes de personagens encontradas em Drakon. Enquanto algumas delas são exclusivas - como o Xamã e o Rúnico - e outras têm características diferentes de outros cenários de RPG - como os Druidas e Paladinos - a maioria delas se encaixa nas definições mais tradicionais dessas profissões, e podem ser facilmente usadas em qualquer cenário de fantasia.

BARDO

SINGULAR MASCULINO: BARDO; SINGULAR FEMININO: BARDA; PLURAL MASCULINO: BARDOS; PLURAL FEMININO: BARDAS

DESCRIÇÃO

Apesar dos Bardos serem geralmente conhecidos como contadores de histórias, músicos itinerantes, atores mambembes, poetas líricos e menestréis da corte, eles são bem mais do que apenas isso. Diferente do trovador comum, que não passa, realmente, de um músico e contador de histórias, os Bardos são mestres em uma forma de arte complexa, capaz não só de encantar plateias como também produzir efeitos tão (e as vezes mais!) extraordinários que os das magias dos conjuradores.

Apesar do estudo das artes musicais dos Bardos geralmente ser ensinado na estrada, em companhias de cantores itinerantes, poetas ambulantes ou mesmo de pai para filho, há vários Liceus de Bardos em Cassiopéia, que formam um grande número de Bardos – que em geral trabalham para a corte desses reinos. Os mais famosos são o Liceu de Tebrinia, em Tebryn e o Salão dos Bardos, em Bryne.

Além disso, graças ao amplo conhecimento de diversas músicas, histórias e poemas, Bardos são depositários de uma enorme quantidade de conhecimento teórico, às vezes superiores àqueles de estudiosos formais e suas imensas bibliotecas. Seu conhecimento vivo, construído durante suas andanças pelo mundo, está em constante processo de atualização e um bom Bardo sabe diferenciar os fatos reais da fantasia, filtrando as histórias que lhes são contadas e destilando a verdade na forma de novas composições cujo conteúdo, além de entreter plateias, serve para carregar conhecimento. Essas histórias, tocadas ao redor de fogueiras entre Bardos que se encontram nas estradas ou cantadas nos grandes salões reais fornecem aos Bardos um vasto conhecimento sobre história, lendas e até mesmo geografia e política.

Graças à isso, muitos Bardos são empregados em cortes como conselheiros, e a maioria dos vilarejos, cidades e metrópoles vibra com a chegada de companhias de menestréis e trovadores ambulantes, sabendo que eles trarão, além de entretenimento, notícias de outras áreas do reino.

Grupos de aventureiros, de forma semelhante, apreciam a presença de Bardos não apenas pelos benefícios que eles trazem à moral do grupo e pelos efeitos que eles são capazes de produzir em combate, mas também porque eles são a melhor fonte de notícias – e possíveis novas aventuras! – que um grupo pode esperar.

BÔNUS DE ATRIBUTO:

Agilidade+1
Vontade +1

HABILIDADE AUTOMÁTICA:

Poesia dos Bardos

Habilidade – Suporte

Descrição: Através das inúmeras canções e poemas épicos, você conhece muitas histórias e lendas. Você pode rolar +1d6 quando fizer testes referentes à qualquer tipo de conhecimento.

Se o conhecimento em questão for considerado perdido, maçante ou técnico para figurar uma canção ou poema, não há como o Bardo conseguir informações sobre o assunto.

RAÇAS

Faunos possuem uma cultura intrinsecamente ligada à música, e Bardos são extremamente comum entre eles. Todas as comunidades de Faunos terão, ao menos, um Bardo, e a maioria delas inclui vários

deles. Faunos dão preferência a Melodias (geralmente usando instrumentos de sopro) e Canções, e geralmente não usam Gritos. Metadilios e Humanos produzem muitos Bardos também, geralmente vindos de Liceus formais, famosos por sua proeza no uso de instrumentos musicais. Eles dão preferência às Canções, e preferem instrumento de corda (alaúdes, banjos, harpas, liras e violinos). Entre os Tailox, uma raça de andarilhos por natureza, Bardos formados na estrada, junto a companhias itinerantes são extremamente comuns. Tailox são particularmente afeiçoados a Melodias e Gritos (geralmente uivados) e demonstram uma preferência a instrumentos de percussão. Entre os Aesires a tradição de contar histórias e recitar poemas épicos contando a trajetória de heróis legendários é reconhecida em toda Cassiopéia. A maioria dos Skalds (ou poetas guerreiros, como os Bardos são chamados entre eles) prefere usar Gritos em combate, geralmente usando berrantes e chifres tanto ao usar gritos quanto no uso de Melodias – geralmente agressivas ou intimidadoras.

HABILIDADES BÁSICAS

Aparar

Habilidade (Técnica) - Suporte

Descrição: Você pode usar qualquer coisa que esteja em suas mãos para afastar e desviar golpes desferidos contra você. Enquanto estiver com um objeto em pelo menos uma das mãos, você recebe Defesa +1. Se estiver segurando uma objeto em ambas as mãos ou um objeto em cada mão você recebe Defesa +2.

Este e um bônus de Esquiva.

Ataque Redirecionado

Habilidade (Técnica) – Reação

Requisito: Evasão

Descrição: Quando um oponente errar um ataque corporal contra você, você pode direcionar o ataque dele para outro alvo. O novo alvo precisa estar adjacente a você ou ao oponente que errou o ataque. Esse ataque acerta automaticamente – sem chance de errar ou de ser um sucesso decisivo.

Esta Habilidade só pode ser usada uma vez por rodada.

Canção da Provocação

Habilidade (Música) – Ação

Mana: 20

Descrição: Você canta uma música que contém teor ofensivo para seus adversários, deixando eles irritados e desconcentrados em combate. Escolha uma profissão, raça, cultura ou classe social. Todas as criaturas do grupo selecionado que puderem entende-lo rolam um confronto de Vontade contra você. Aqueles que tiverem um resultado menor que o seu ficam com -2 na Defesa enquanto você continuar a tocar essa Música.

Este é um efeito mental.

Canção Desesperadora

Habilidade (Música) – Ação

Requisito: Canção da Provocação

Mana: 30

Descrição: Você canta uma música que fala sobre a morte, destruição e derrotas dos seus adversários, instilando medo em seus corações. Escolha uma profissão, raça, cultura ou classe social. Todas as criaturas do grupo escolhido que puderem entendê-lo e ouvirem sua música por pelo menos 2 turnos rolam um confronto de Vontade contra você. Aqueles que tiverem um resultado menor que o seu precisam usar sua ação de movimento para tentar se afastar de você enquanto você continuar a tocar essa Música.

Este é um efeito de medo.

Canção do Triunfo

Habilidade (Música) – Ação

Requisito: Melodia do Repouso

Mana: 25

Descrição: Você canta uma música relembrando os êxitos e vitórias do grupo, seus feitos mais memoráveis e exaltando seus laços de amizade, aumentando a moral do grupo. Todos os seus aliados (incluindo você) que puderem ouvir essa canção recuperam 5 Pontos de Vida por turno, enquanto você continuar a tocar essa Música.

Canção Exultante

Habilidade (Música) – Ação

Requisito: Melodia do Repouso

Mana: 0

Descrição: Você canta uma música exaltando as capacidades e qualidades dos seus aliados, deixando-os confiantes. Todos os seus aliados (incluindo você) que puderem ouvir essa canção recebem +1 em todos os seus testes enquanto você continuar a tocar essa Música.

Eloquente

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você tem um talento de convencer ou comover outras pessoas apenas falando do jeito certo. Você recebe +1d6 em todos os seus testes para persuadir, mentir, perceber mentiras, intimidar ou em qualquer outra interação social.

Evasão

Habilidade (Técnica) – Reação

Mana: 20

Descrição: Se o seu inimigo fizer um ataque corporal e acertar, você pode declarar evasão, e obrigar o inimigo a rolar novamente o teste de ataque.

Você pode escolher com qual dos resultados o oponente vai ficar.

Esta Habilidade só pode ser usada uma vez por rodada.

Furtivo

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você é particularmente discreto quando quer. Você pode rolar +1d6 quando fizer testes para se mover em silêncio, se esconder, camuflar, ou usar disfarces.

Gregário

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você consegue compreender muito rapidamente as estruturas sociais de uma cultura e seus indivíduos e é capaz de fazer amigos em qualquer lugar. Depois de cinco minutos de conversa, a pessoa com quem você esteja interagindo – e que não seja obviamente hostil a você, como um captor ou um inimigo jurado – torna-se propensa a ajudá-lo. Essa Habilidade geralmente serve para colher informações gerais (apesar de segredos não serem possíveis de conseguir) ou pequenos favores – como ser apresentado a alguém ou conseguir uma cerveja de graça. Você também recebe +2 em testes de seduzir, mentir, detectar mentiras ou qualquer outra interação social.

Grito de Guerra 1

Habilidade – Ação

Mana: 10

Descrição: Você pode dar um grito fervoroso que motiva todos seus aliados. Eles recebem (assim como você) +1 em todas as rolagens até o final da batalha. Além disso, remova todos os efeitos de Medo que estiverem afetando os seus aliados.

Você não pode usar esta Habilidade se estiver sob qualquer efeito de Medo.

Este é um efeito mental.

Grito Ensurdecedor

Habilidade – Ação

Mana: 10

Descrição: Você solta um grito tão alto e poderoso que faz com que todos ao redor fiquem atordoados. Todas as criaturas em uma área de 10 metros à sua frente ficam Atordoadas por um número de turnos igual à sua Vontade.

Grito Estilhaçador

Habilidade – Ação

Requisito: Grito Ensurdecedor

Mana: 20

Descrição: Seu agudo é tão poderoso que você pode direcionar um grito capaz de romper vidros, cristais e tímpanos! Tudo e todos em até 10 metros à sua frente sofrem dano igual a 10/Corte. Criaturas com Corpo Amórfico, objetos inanimados e estruturas que sejam atingidas por esse grito sofrem o dobro do dano.

Língua Afiada

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Eloquente

Mana: 10

Descrição: Você possui uma língua ferina e um talento especial para insultar seus adversários. Escolha um inimigo do tipo Humanoide ou Esfinge. Você faz uma série de comentários jocosos ou degradantes sobre ele. Faça um confronto de Vontade contra o alvo. Se você tiver um resultado igual ou maior do que o alvo e se ele for capaz de entendê-lo, ele ataca você em detrimento de qualquer outro alvo, e é considerado Desprevenido para todos os seus aliados – mas não para você.

Este é um efeito mental.

Malabarista

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Você tem uma ótima coordenação para jogar e pegar objetos no ar. Além de poder realizar malabarismos – mesmo usando objetos perigosos como adagas ou tochas – como entretenimento, você recebe +2 em todas as suas jogadas para arremessar objetos e +1 na Defesa contra ataques à distância. Esse bônus de Defesa conta como Esquiva.

Melodia Dançante

Habilidade (Música) – Ação

Mana: 20

Descrição: Você toca ritmos empolgantes que fazem com que todos que escutarem esta música sintam uma vontade incontrolável de dançar. Todos os Humanoides que estiverem escutando sua música rolam um confronto de Vontade contra você. Aqueles que tiverem um resultado mais baixo que o seu começarão a dançar incontrolavelmente, realizando todos os seus testes baseados em Agilidade como se fosse Inábil e ficando com Defesa -1 enquanto você continuar a tocar essa Melodia.

Este é um efeito mental.

Especial: Personagens usando Dança das Espadas são imunes a esse efeito.

Melodia do Enjoo

Habilidade (Música) – Ação

Mana: 20

Descrição: Sua melodia é perfeitamente desconexa e perturbadora. Todas as criaturas vivas que puderem lhe escutar rolam um confronto de Vontade contra você a cada turno em que você continuar tocando. Aqueles que tiverem um resultado mais baixo do que você ficam enjoados, sofrendo um redutor de -1 em sua Defesa e testes de ataque até o final do turno. Qualquer um que obtenha 3 resultados mais baixos que os seus em confrontos para resistir a esse efeito durante um mesmo combate ficarão tão enjoados que vomitarão, ficando Paralisados durante 1 turno.

Melodia do Repouso

Habilidade (Música) – Ação

Descrição: Você toca uma série de canções simples e relaxantes, que permitem que todos os que a ouvirem repousem com serenidade e recobrem suas forças. Qualquer um que escute sua canção por pelo menos 10 minutos – mesmo que esteja dormindo – recupera o dobro de Pontos de Mana e de Pontos de Vida devido ao descanso por aquele período.

Tocar a Melodia do Repouso é considerado descanso, e os efeitos dessa música também afetam você.

Melodia Sonífera

Habilidade (Música) – Ação

Requisito: Melodia do Repouso

Mana: 15

Descrição: Você toca uma melodia lenta e ritmada, que acalma a ponto de fazer quem a escuta cair no sono. Após 3 turnos ouvindo essa Melodia, todos que puderem escutá-la (menos você) rolam um confronto de Vontade contra você. Aqueles que tiverem um resultado menor que o seu caem em um sono profundo que dura 1 hora.

Este é um efeito mental.

Mestre das Notas

Habilidade (Técnica) – Reação

Mana: 10

Descrição: Sempre que você fizer um teste que envolva contar histórias, entreter uma plateia, cantar ou tocar instrumento musicais (incluindo Habilidades do tipo Música) você pode rolar novamente 1 dos dados. Você pode escolher com qual dos resultados vai ficar.

Você só pode usar esta Habilidade 1 vez por turno.

Truque Sujo

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Evasão

Mana: 10

Descrição: Quando estiver em distância corporal do oponente e ele estiver te vendo, faça um Confronto de Inteligência contra o alvo. Se você tiver um resultado igual ou maior do que o do oponente nesse teste, você realiza um truque sujo (joga areia nos olhos do oponente, joga um pano em seu rosto, enrola uma corda em suas pernas, etc.) fazendo com que o alvo fique confuso ou desequilibrado, não podendo realizar nenhuma ação no próximo turno, e sendo considerado Desprevenido por 1turno.

Habilidades Avançadas

Canção da Sereia

Habilidade (Música) – Ação

Requisito: Nível 5, Eloquente

Mana: 20

Descrição: Você canta uma música melancólica capaz de deixar aqueles que a escutam enfeitiçados. Todos que estiverem a até 10 metros de você e puderem ouvir a canção rolam um confronto de Vontade contra você a cada turno enquanto você continuar cantando. Alvos que tenham um resultado menor do que o seu não poderão realizar qualquer ação exceto tentar se aproximar de você enquanto você estiver cantando – ou ficar imóvel lhe observando se estiverem a 1 metro ou menos de você. Esse efeito é cancelado e o alvo fica imune aos seus efeitos até o fim do combate se a vítima sofrer algum dano enquanto estiver sob efeito dessa Música.

Enquanto estiver sob o efeito dessa Música o alvo é considerado Desprevenido para todos os seus aliados – mas não para você.

Este é um efeito mental.

Canção Desconcentrante

Habilidade (Música) – Ação

Requisito: Nível 5, Melodia do Enjoo

Mana: 20

Descrição: Você canta uma canção com tom jocoso e com uma melodia irritante que prende a atenção dos ouvintes e não permite que eles se concentrem. Todos que estiverem a até 10 metros de você e puderem ouvir a canção rolam um confronto de Vontade contra você a cada turno enquanto você continuar cantando. Alvos que tenham um resultado menor do que o seu são considerados Distraídos até o final do seu próximo turno.

Este é um efeito mental.

Coração da Batalha

Habilidade (Característica) – Reação

Requisito: Nível 5

Descrição: Quando sofrer algum dano proveniente de um ataque, Magia, ou Música você recupera 5 Pontos de Mana.

Você só pode usar esta Habilidade uma vez por turno.

Grito de Guerra 2

Habilidade – Ação

Requisito: Nível 5, Grito de Guerra 1

Mana: 15

Descrição: Você pode dar um grito fervoroso que motiva todos seus aliados. Eles recebem (assim como você) +2 em todas as rolagens até o final da batalha. Além disso, remova todos os efeitos de Medo que estiverem afetando os seus aliados.

Você não pode usar esta Habilidade se estiver sob qualquer efeito de Medo.

Grito de Intimidação

Habilidade – Ação

Requisito: Nível 5, Grito de Guerra 1

Mana: 35

Descrição: Você pode dar um grito para intimidar seus inimigos. Todos os oponentes que estiverem a até 10 metros à sua frente que tiverem uma Determinação menor do que a sua ficam *Paralisados* (ver Condições na pág. 169) por 2 turnos.

Esse é um efeito de Medo.

Melodia da Fúria

Habilidade (Música) – Ação

Requisito: Nível 5, Melodia Dançante

Mana: 10

Descrição: Você toca um ritmo primitivo, que faz com que todos os Humanoides que o escutem sintam seus instintos mais violentos aflorarem. Todos os Humanoides capazes de escutar essa canção desferem seus ataques com mais selvageria, causando +5 de dano, mas sofrendo um redutor de -2 em sua Defesa enquanto você continuar a tocar essa música.

Este é um efeito mental.

Melodia dos Animais

Habilidade (Música) – Ação

Requisito: Nível 5, Canção da Sereia

Mana: 10

Descrição: Escolha um tipo de Besta (mamífero, réptil ou ave). Todas as criaturas do tipo escolhido que puderem escutar sua música ficarão fascinadas com ela e o seguirão enquanto você continuar a tocar. Os alvos não irão realizar qualquer ação além de seguir você para onde for enquanto você continuar a tocar.

Esse efeito é cancelado se o alvo sofrer algum dano enquanto estiver sob efeito dessa Música, mas se você continuar a tocar essa Música o alvo será afetado novamente no começo do seu próximo turno.

Este é um efeito mental.

Trapaceiro Impecável

Habilidade (Característica) – Suporte

Requisito: Nível 5, Eloquente

Descrição: Você está acostumado a enganar e mentir, e seu raciocínio se tornou tão condicionado a extrapolar situações rapidamente que até ler (ou mesmo dominar) sua mente é mais difícil! Sua Inteligência é considerada o dobro em Confrontos para tentar esconder ou dissimular a verdade e para calcular sua Determinação contra efeitos mentais – exceto os de medo.

Virtuoso

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisito: Nível 5, Mestre das Notas

Descrição: Você treinou exaustivamente até se tornar um mestre no uso de instrumentos musicais. Você rola +1d6 em todos os testes envolvendo tocar instrumentos musicais (incluindo Habilidades do tipo Música).

Vocalista

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisito: Nível 5, pelo menos uma Habilidade de Grito

Descrição: Você treinou sua voz para se tornar mais potente e límpida e sua dicção mais clara e segura. Você recebe +2 em todos os testes que envolvam a fala – como mentir, seduzir, barganhar ou cantar (incluindo Canções, mas não Melodias) – e na sua Determinação para determinar se os alvos de seus Gritos e Rugidos são afetados por seus efeitos. Além disso, seus Gritos e Rugidos têm a área de efeito dobrada.

HABILIDADE FINAL

Canção do Réquiem

Habilidade (Música) – Ação

Requisito: Nível 10, Virtuoso, Canção Desesperadora

Mana: 80

Descrição: Você toca uma música que fala sobre a morte, derrota e fracasso dos ancestrais do alvo e do sofrimento e amarguras que ele ainda provará no futuro. A cada turno em que você canta essa canção e o alvo estiver a menos de 10 metros de você e puder escutá-lo, ele rola um Confronto de Vontade contra você. O alvo tem sua moral tão profundamente atingida pela canção que perde 20 Pontos de Mana sempre que rolar esse Confronto (independente do resultado), e se ficar sem Pontos de Mana devido aos efeitos dessa canção, ele imediatamente entra em um estado de profundo pesar e tristeza, e se entregará sem resistir. Além disso, se tiver um resultado menor do que o seu na rolagem, ele é tomado por um profundo pesar e sofrimento decorrente dos desgostos que já viveu, além das perspectivas de um futuro negro, perdendo 50 Pontos de Vida.

Este é um efeito mental.

DRUIDA

SINGULAR MASCULINO: DRUIDA; SINGULAR FEMININO: DRUIDISA; PLURAL MASCULINO: DRUIDAS; PLURAL FEMININO: DRUIDISAS

BÔNUS DE ATRIBUTO:

Inteligência +1
Vontade +1

HABILIDADE AUTOMÁTICA:

Conhecimento Místico

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Você está ligado as energias místicas provenientes de forças superiores e consegue comungar com elas. Você pode ler e utilizar tomos mágicos e desenhar Selos Místicos (veja a página 36 para regras sobre magia). Você também pode entrar em um estado de transe se concentrando por 1 minuto. Enquanto continuar meditando dessa forma, você recupera uma quantidade de Pontos de Mana igual à sua Vontade a cada 10 minutos.

DESCRIÇÃO

Druidas são, em essência, pessoas cujo espírito está profundamente ligado à natureza. Apesar de muitos se isolarem da civilização, vivendo como ermitões solitários, membros de comunidades remotas ou ainda em círculos formados apenas por Druidas e Druidisas, muitos deles transitam por grandes cidades e, às vezes, até mesmo habitam em metrópoles. Alguns Druidas urbanos se especializam na natureza intrínseca das cidades enquanto outros se tornam moderadores entre as comunidades onde habitam e as regiões naturais ao redor delas.

Em geral, comunidades druídicas ou grupos próximos compartilham alguns rituais comuns, mas mesmo dentro de comunidades com rituais bem definidos, quase todos possuem práticas e definições individuais consideravelmente diferente dos demais. Essas diferenças de visão, crença e prática não são apenas toleradas, mas também encorajadas, e a individualidade e a busca por um entendimento particular da natureza são extremamente bem vistas pelos Druida.

Diferente dos Sacerdotes, os Druidas não reúnem congregações nem espalham a palavra de suas divindades. Ao invés disso, eles oferecem seu conhecimento sobre flora, fauna e fenômenos naturais àqueles ao seu redor, por vezes de forma concreta, auxiliando fazendeiros com suas plantações e animais, às vezes de forma simbólica, realizando rituais de boa colheita ou plantio, casamentos e funerais.

Apesar dessa diferença considerável entre o uso de seus conhecimentos de clericato com relação àqueles demonstrados pelos Sacerdotes, eles entendem a natureza dos rituais, das fórmulas e formas dos mesmos utilizados em outras formas de sacerdócio, e são capazes de compreender e reconhecer perfeitamente os processos e objetivos dos rituais realizados por qualquer outra religião.

RAÇAS

Druidas são comuns em todas as raças mais ligadas à natureza, como Faens, Elfos e Faunos. De fato, entre essas raças, eles são muito mais comuns do que Sacerdotes. Na Floresta dos Antigos, em Tebryn, praticamente todas as comunidades possuem ao menos um Druida. Anbrook, apesar de ser considerada uma grande metrópole – considerando o número de habitantes – possui uma grande quantidade de Druidas, a maioria Elfos, que trabalham lado a lado com os Sacerdotes de Lathellanis. Há um grande número de Druidas Tailox na região, geralmente solitários ou vivendo em pequenas comunidades Tailox na fronteira leste da Floresta dos Antigos, nos vales do Dragão e das Orquídeas. Em Parband, apesar de

existirem Druidas Tailox, a grande maioria dos membros da Classe é formada por Mahoks, encontrados principalmente nos Picos Orientais. Já em Eishelm, no norte gelado, Druidas formam o único corpo sacerdotal existente, já que entre os Aesires Sacerdotes são praticamente inexistentes.

HABILIDADES BÁSICAS

Aparar Magia

Habilidade (Técnica) – Reação

Requisito: Detectar Magia

Mana: 5

Descrição: Sempre que for alvo de uma Magia que cause dano ou perda de vida, você pode reduzir aquele dano ou perda de vida pela metade.

Essa Habilidade não afeta quaisquer outros efeitos da magia além de dano ou perda de vida.

Especial: Se você tiver Resistência ao tipo de dano que a magia causa, você não sofre dano e evita qualquer outro efeito da magia.

Asas Celestiais

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Caminhada Mágica

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Desenhando um Selo Místico sobre uma criatura viva, você faz surgir em suas costas um grande par de asas. O alvo ganha a Habilidade Asas Pesadas.

Esse Selo dura por 1 Hora.

Benção de Ellenis

Habilidades (Característica) – Suporte

Descrição: Você é capaz de se comunicar com qualquer Besta do tipo Mamífero, Ave, Réptil ou Peixe. Essa comunicação é rudimentar, baseada nas capacidades da criatura em questão. Além disso, você receber +2 em todas as rolagens envolvendo essas criaturas e poder alterar o temperamento delas em 1 passo (Furioso ou Cruel para Agressivo, Agressivo para Sobrevivente, Sobrevivente para Pacífico e Pacífico para Covarde ou vice-versa) com um teste de Vontade (Dificuldade igual à Determinação do alvo) – esse efeito não funciona em animais com temperamento Servo ou Protetor.

Animais selvagens só irão aceitar "conversar" se tiverem temperamento pacífico ou sobrevivente, a menos que estejam aprisionados ou encurralados de alguma forma.

Bestializar

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Benção de Ellenis

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 11

Descrição: Desenhando um Selo Místico sobre uma criatura viva do tipo Besta, humanóide ou Troglodita, ele recebe +2 de Força e Agilidade e desenvolve garras e dentes afiados (dano igual à Força +2/Corte) pela duração do efeito. Esse Selo Místico dura 1 minuto.

Bons Frutos

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Sabedoria Selvagem

Mana: 0

Dificuldade: 8

Descrição: Desenhando um Selo Místico sobre uma planta você faz com que ela desenvolva flores, frutas ou raízes. Uma planta só vai gerar flores ou frutos se ela normalmente for capaz disso. Utilizando essa magia sobre uma planta comestível, é possível alimentar um número de pessoas igual à sua Vontade. Um personagem que consuma uma dessas plantas recupera o dobro de Pontos de vida e Mana por descanso durante as próximas 6 horas.

O Selo Místico se dissipa imediatamente depois que seus efeitos são desencadeados.

Caminhada Mágica

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 10

Dificuldade da Magia: 9

Descrição: Desenhando um Selo Místico sobre uma criatura viva, você permite que

ela possa caminhar sobre qualquer tipo de superfície (incluindo líquidos), paredes ou teto e não sofre nenhum tipo de redutor ou penalidade de movimentação por terrenos difíceis ou acidentados. Finalmente, o alvo pode escolher á vontade se vai deixar rastros ou não enquanto esta runa estiver ativa sobre ele.

Esse Selo Místico dura 1 hora.

Companheiro Animal 1

Habilidade – Suporte

Descrição: Você possui uma ligação de fidelidade com um animal. Escolha uma Besta dos tipos Mamífero, Ave, Réptil ou Peixe e faça um teste de Vontade (Dificuldade igual à soma de todos os atributos do animal +1 para cada metro de tamanho que o animal tiver). Se passar no teste, o animal escolhido será atraído para você e lhe será fiel até a morte (ele passa a ter o temperamento Protetor). Se o animal morrer, você pode tentar atrair outro animal – que não precisa ser do mesmo tipo escolhido anteriormente – com fazendo o mesmo teste. Este teste pode ser realizado 1 vez por dia. Você pode atrair 1 animal de cada vez com essa Habilidade.

Especial: Se essa Habilidade for escolhida durante a criação do personagem, o animal já estará com você, sem a necessidade de qualquer teste para atraí-lo, desde que a dificuldade para atraí-lo seja menor do que a soma dos Atributos do personagem.

Companheiro Animal 2

Habilidade – Suporte

Requisito: Companheiro animal 1

Descrição: Seu companheiro animal recebe +1 em 2 Atributos à sua escolha, +5 Pontos de vida e +5 Pontos de Mana. Além disso, seu companheiro Animal recebe uma Habilidade do tipo Técnica à sua escolha (desde que faça sentido; o Mestre tem a palavra final sobre o assunto).

Convocar Animais

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Benção de Ellenis

Mana: 10

Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Desenhando um Selo Místico sobre si mesmo, você consegue atrair todas as Bestas escolhidas entre Mamífero, Ave, Réptil ou Peixe que estejam a até 1 km de você. Os animais não estarão sob seu controle, mas se sentirão inclinados a ajudá-lo dentro de suas capacidades – animais com temperamento pacífico ou covarde não irão entrar em combate, mas animais sobreviventes ou agressivos não terão problemas com isso.

Esse Selo Místico dura 1 hora. Depois disso, as Bestas afetadas voltarão pacificamente para os locais de onde vieram.

Especial: Você pode refinar o tipo específico de animal ("Ursos", "Marsupiais", "Batráquios") ou até mesmo um animal específico ("Aquele esquilo com quem eu conversei ontem", "meu Companheiro Animal", "O cão do guarda-caça") quando conjurar essa magia.

Detectar Magia

Habilidade (Técnica) – Ação

Mana: 0

Dificuldade da Magia: 8

Descrição: Concentrando-se nos fluxos de energias mágicas, você pode enxergar a aura de objetos mágicos, Runas Arcanas e Selos Místicos. Você pode analisar a aura mágica de um Selo, Runa ou objeto para entender suas propriedades observando-a por 1 minuto.

Entrelaçar

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Sabedoria Selvagem

Mana: 10

Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Desenhando um Selo Místico sobre o solo você faz com que plantas comecem a brotar e agarrem um alvo que esteja com os pés no chão, reduzindo seu Deslocamento a 0 e sua Agilidade em -2 enquanto estiver preso dessa forma. Para se soltar, ele (ou outro personagem) deve passar uma quantidade de turnos igual à Vontade do conjurador cortando as plantas (com uma arma que faça dano por corte), ou passar em um teste de Força (Dificuldade igual à Determinação do conjurador).

As plantas murcham e se desfazem após 1 minuto.

O Selo Místico se dissipa imediatamente depois que seus efeitos são desencadeados.

Espírito Animal

Habilidades (Característica) – Suporte

Descrição: Seu espírito possui a forma de um animal. Escolha um Espírito Animal para ser seu guia. Essa escolha é permanente.

Veja a descrição dos Espíritos Animais na pág. 143.

Evocar Temporal

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Princípio Natural

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 11

Descrição: Desenhando um Selo Místico sobre si mesmo, você inicia uma poderosa tempestade de chuva ou vento. A tempestade cobre uma área de 1 km de diâmetro e se move conforme você se desloca, permanecendo centrada em você. Todos na área realizam seus testes como se fossem Inaptos.

O temporal leva 3 turnos para se formar e o Selo Místico se dissipa em um número de minutos igual à sua Vontade.

Fruto Revigorante

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Bons Frutos

Mana: 10

Dificuldade: 10

Descrição: Desenhando um Selo Místico sobre uma planta frutífera – mesmo morta – você faz com que ela desenvolva um único fruto grande e suculento capaz de restaurar 30 Pontos de Vida de quem o ingerir. Se não for ingerida, a fruta perde sua capacidade de cura após 1 minuto.

O Selo Místico se dissipa imediatamente depois que seus efeitos são desencadeados.

Herbalismo

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisito: Sabedoria Selvagem

Descrição: Você pode rolar testes de Inteligência para criar poções básicas e, enquanto estiver em um ambiente selvagem, você e seus aliados não são afetados por doenças e venenos naturais – seus aliados passam a ser imunes depois de um dia inteiro que estiverem com você, desde que eles aceitem suas dicas do que comer e do que não comer. Além disso, enquanto estiver em terreno natural que possa fornecer ervas, folhas e frutos (qualquer lugar exceto cidades, desertos ou regiões glaciais) você sempre faz testes de primeiros socorros como se tivesse um Kit de Cura à mão.

Mover Terra

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Princípio Natural

Mana: 15

Dificuldade da Magia: 11

Descrição: Você desenha um Selo Místico sobre o solo, fazendo com que ele se mova subitamente sob os pés de seus adversários (todos em uma área de 2 metros de diâmetro dentro de sua área de visão precisam fazer um teste de Agilidade com Dificuldade igual à sua Determinação ou cairão). Você também pode abrir uma passagem através de pedra ou terra. Essa passagem terá aproximadamente 2 metros de diâmetro e uma profundidade igual à sua Vontade em metros. Você pode deixar a passagem aberta, criando um túnel, ou fechá-la atrás de si depois que passar.

O Selo Místico se dissipa imediatamente depois que seus efeitos são desencadeados.

Princípio Natural

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 0

Dificuldade da Magia: 8

Descrição: Você desenha um Selo Místico no ar que se transforma em uma pequena quantidade de terra, água ou ar. Um punhado de terra pode ser usado para nutrir uma pequena planta, uma porção de água pode ser usada para matar a sede de uma pessoa e uma porção de ar criado desse modo permite que uma criatura respire normalmente por até 10 minutos

debaixo d'água. Essa magia pode ser conjurada na forma de uma rajada mágica. Uma rajada de água pode apagar uma chama do tamanho de uma fogueira de acampamento, uma rajada de ar derruba ou espalha objetos leves e pequenos e uma rajada de pedras causa dano igual a 8/Contusão.

O Selo Místico se dissipa imediatamente depois que seus efeitos são desencadeados e qualquer quantidade de terra, água ou ar criada são permanentes.

Rajada de Água

Habilidade (Magia) – Ação
Requisito: Princípio Natural
Mana: 10
Dificuldade da Magia: 10
Descrição: Você desenha um Selo Místico no ar de onde uma massa de água jorra em um poderoso jato. Um alvo dentro de sua linha de visão sofre dano igual a 6/Contusão e precisa vencer uma rolagem de Força (Dificuldade igual à Determinação do conjurador) para não cair.

O Selo Místico se dissipa imediatamente depois que seus efeitos são desencadeados mas qualquer quantidade de água criada é permanente.

Rajada de Espinhos

Habilidade (Magia) – Ação
Requisito: Sabedoria Selvagem
Mana: 10
Dificuldade da Magia: 10
Descrição: Desenhando um Selo Místico em um item de madeira você faz com que ele desenvolva espinhos longos e afiados que se projetam atingindo um número de alvos igual à sua Vontade que estiverem à uma distância de até 10 metros à sua frente, causando dano igual à 12/Perfuração.

O Selo Místico se dissipa imediatamente depois que seus efeitos são desencadeados.

Sabedoria Selvagem

Habilidade – Suporte
Descrição: Você passou muito tempo em ambientes selvagens e dedicou muito tempo ao estudo da natureza em todas as suas formas. Você rola +1d6 em testes que envolvam a natureza como forragear, rastrear, encontrar abrigo, identificar ervas, etc.

Turbilhão

Habilidade (Magia) – Ação
Requisito: Rajada de àgua
Mana: 25
Dificuldade da Magia: 12
Descrição: Desenhando um Selo Místico sobre você mesmo e em seguida realizando um rápido movimento circular com as mãos você dispara poderosas rajadas de água. Todas as criaturas a até 10 metros de você sofrem um dano igual à 6/contusão e precisam vencer um teste de Força (Dificuldade igual à sua Determinação) para não serem arremessados um número de metros igual à sua Vontade e ficando caídos.

O Selo Místico se dissipa imediatamente depois que seus efeitos são desencadeados e qualquer quantidade de água criada é permanente.

HABILIDADES AVANÇADAS

Companheiro Animal 3

Habilidade – Suporte
Requisito: Nível 5, Companheiro animal 2
Descrição: Seu Companheiro Animal recebe +1 em todos os seus Atributos e +10 Pontos de Vida ou +10 Pontos de Mana à sua escolha. Além disso, seu Companheiro Animal recebe uma Habilidade do tipo Técnica à sua escolha (desde que faça sentido; o Mestre tem a palavra final sobre o assunto).

Conjurar Abrigo

Habilidade (Magia) – Ação
Requisito: Nível 5, Mover Terra
Mana: Variável
Dificuldade da Magia: 12
Descrição: Você desenha um Selo Místico sobre o solo, de onde uma estrutura simples e resistente se ergue seguindo a sua vontade. O custo em Mana da Magia depende do tamanho da estrutura: 10 Pontos de Mana criam um domo para até 4 pessoas, 20 Pontos de Mana criam uma cabana para até 10 pessoas, 40 Pontos de Mana criam uma torre para até 20 pessoas e 80 Pontos de Mana criam um pequeno forte para até 40 pessoas.

O Selo Místico se dissipa depois de 24h, fazendo com que a estrutura comece a desmoronar lentamente.

Despertar a Flora

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Nível 5, Entrelaçar

Mana: Varia

Dificuldade da Magia: 13

Descrição: Você desenha um Selo Místico sobre uma planta, imbuindo ela com percepção e fala de uma criatura inteligente além de capacidade de movimentação. Um rosto se cria no caule ou tronco da planta e pode interagir com qualquer um. Nenhuma planta gosta de ser incomodada e elas tendem a não ser muito amistosas. O custo em Mana da Magia depende do tamanho da planta: 10 Pontos de Mana para afetar uma planta pequena, 20 Pontos de Mana para afetar uma planta média, 40 Pontos de Mana para afetar uma planta grande e 80 Pontos de Mana para afetar uma planta gigante.

Trate uma planta sob efeito dessa magia como um Golem de madeira do tamanho apropriado, exceto o Tipo que será Esfinge e o Temperamento que será Pacífico.

O Selo Místico dura 1 minuto por ponto de Vontade do conjurador.

Dissipar Magia

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Nível 5, Aparar Magia

Mana: Variável

Descrição: Você dissipa todas as Runas Arcanas ou Selos Místicos de uma criatura, objeto ou estrutura com seu toque. Essa Habilidade não tem efeito em Runas ou Selos com efeitos instantâneos (como Curar Ferimentos, Rajada de Espinhos ou Teleporte) nem reverte efeitos permanentes de magia (como restaurar os Pontos de Vida perdidos devido a uma Bola de Fogo, dissipar água criada por Princípio Natural ou reverter água afetada por Raio Gélido de volta ao estado líquido). Você pode também escolher quais Runas ou Selos dissipar e quais não, caso o alvo tenha mais de um Selo ou Runa afetando-o.

O custo para dissipar um Selo ou Runa é igual ao custo usado para conjurá-los.

Evocar Nevasca

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Nível 5, Evocar Temporal

Mana: 40

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Desenhando um Selo Místico sobre si mesmo, você pode iniciar uma nevasca ou chuva de granizo que cobre uma área de 1 km de diâmetro. Essa área se move conforme você se desloca, permanecendo centrada em você. Todos na área, exceto você, sofrem dano igual a 6/Frio (nevasca) ou 6/Contusão (granizo) a cada turno que estiverem desabrigados e todos os testes dentro da área são realizados como se os personagens fossem Inaptos.

O temporal leva 3 turnos para se formar e o Selo Místico se dissipa em um número de minutos igual à sua vontade.

Gavinhas e Espinhos

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Nível 5, Entrelaçar, Rajada de Espinhos

Mana: 25

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Desenhando um Selo Místico sobre o solo você faz com que plantas espinhosas comecem a brotar e agarrem um alvo que esteja com os pés no chão. O alvo fica com Deslocamento 0, é considerado Desprevenido e sofre uma quantidade de dano igual a 10/Perfuração. Para se soltar ele (ou outro personagem) deve passar uma quantidade de turnos igual à sua Vontade cortando as plantas (com uma arma que faça dano por corte), ou passar em um teste de Força (Dificuldade igual à Determinação do conjurador). Toda vez que ataca as plantas ou fracassa no teste de Força, o alvo sofre dano igual a 10/Perfuração.

As plantas murcham e se desfazem após 1 minuto.

O Selo Místico se dissipa imediatamente depois que seus efeitos são desencadeados.

Olho do Furacão

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Nível 5, Evocar Temporal

Mana: 40

Dificuldade da Magia: 14

Descrição: Desenhando um Selo Místico sobre si mesmo, você cria um poderoso turbilhão de vento em uma área com um diâmetro em metros igual à sua Vontade e uma altura igual à 10 vezes sua Vontade. Essa área tem um olho central com cerca de 2 metros de diâmetro onde não há vento. O furacão

se move conforme você se desloca, permanecendo centrado em você. Todos dentro da área do furacão devem fazer um teste de Força (Dificuldade igual à sua Determinação) para não serem arremessados um número de metros igual à sua Vontade, ficando caídos. Vencendo 2 testes consecutivos um personagem consegue chegar ao olho do furacão – mas o conjurador pode se deslocar para tentar engolfar personagens na parede de vento outra vez. O furacão impede a linha de visão através dele.

Este Selo Místico dura uma quantidade de turnos igual à Vontade do conjurador.

Orbe de Contenção

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Nível 5, Convocar Animais

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Conjurando um Selo Místico sobre um item esférico com pelo menos 10 cm de diâmetro (um ovo de canidrako ou uma maçã por exemplo) que não tenha nenhum Selo Místico ou Runa Arcana sobre ele, o item passa a ser capaz de absorver qualquer Besta que tenha o temperamento Protetor com relação á você, simplesmente tocando-o. Enquanto estiver dentro da orbe o tempo não passa para o animal (ele não envelhece, não precisa comer ou dormir e não é afetado por efeitos de sangramentos, venenos ou doenças, nem recupera Pontos de Vida e Mana por descanso). Liberar o animal exige que o conjurador destrua o item (geralmente arremessando-o no chão) o que exige uma ação padrão, mas não exige novos testes para conjurar a magia.

Esse Selo Místico dura indefinidamente até o item ser destruído.

Punho de Pedra

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Nível 5, Mover Terra

Mana: 30

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Você desenha um Selo Místico sobre o solo (ou em uma estrutura de pedra como Paredes de alvenaria, estátuas de pedra e tetos de cavernas), fazendo com que uma coluna se projete violentamente da estrutura. Um alvo dessa magia sofre dano igual à 30/Contusão e precisa vencer um teste de Força (dificuldade igual à Determinação do conjurador) para não ser derrubado. A coluna tem cerca de 1 metro de diâmetro e uma extensão em metros igual à Vontade do conjurador.

O Selo Místico se dissipa imediatamente depois que seus efeitos são desencadeados, mas a coluna de pedra é permanente.

Venefício

Habilidade (Característica) – Suporte

Requisito: Nível 5, Herbalismo

Descrição: Você é um especialista na fabricação, aplicação e cura de venenos. Você pode produzir qualquer veneno ou antídoto avançado.

Especial: Se você tiver alguma Habilidade do tipo Magia que cause dano por Perfuração ou Corte em um alvo, ela também aplicam um efeito de veneno potente (O alvo perde 5 Pontos de Vida por turno) além do dano normal. Esse veneno é considerado mágico e permanece ativo por uma quantidade de turnos igual à sua Vontade ou até ser curado.

HABILIDADE FINAL

Hierofante

Habilidade (Característica) – Suporte

Requisito: Nível 10, Princípio Natural, Companheiro Animal 1, Sabedoria Selvagem

Descrição: Você adquiriu um vínculo poderoso com a natureza e um vasto entendimento de seu funcionamento. Você recebe +2 em seus testes com relação a natureza, animais e magias e o custo de todas as magias que você lançar é diminuído em 5. Além disso, você pode atrair um segundo Companheiro Animal seguindo as mesmas regras descritas em Companheiro Animal 1. Seu segundo Companheiro Animal recebe os benefícios de todas as Habilidades Companheiro Animal que você tiver.

ESPADACHIM

SINGULAR MASCULINO E FEMININO: ESPADACHIM;
PLURAL MASCULINO E FEMININO: ESPADACHINS

BÔNUS DE ATRIBUTO:

Força +1
Agilidade +1

HABILIDADE AUTOMÁTICA:

Mestre de Armas 1

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Você é particularmente eficiente no uso de armas brancas. Sempre que realizar um ataque corporal bem sucedido, adicione 3 ao dano do ataque.

DESCRIÇÃO

Espadachins são combatentes especializados no uso de armamentos leves, focados na mobilidade e na velocidade para vencer obstáculos. Preferem armas corporais que prezem a rapidez e precisão ao invés de potência, geralmente usando armas de corte e perfuração, ideais para ferir e incapacitar oponentes através de golpes bem aplicados, seja com o intuito de causar ferimentos profundos, causar ferimentos incapacitantes ou enfraquecer os oponentes aos poucos.

Apesar da maioria dos Espadachins concentrar seu treinamento na maestria e proeza física, muitos deles preferem lançar mão de artifícios variados, truques sujos, enganação e até mesmo verborragia intensa para vencer desafios – de fato, muitos deles possuem línguas mais hábeis do que suas espadas! Um bom número de Espadachins é capaz de simplesmente abrir caminho através de inimigos simplesmente com sua capacidade de persuasão.

Além disso, Espadachins sempre preferem armaduras que restrinjam minimamente sua movimentação. Muitos até mesmo preferem não usar nenhum tipo de armadura, confiando puramente em seus reflexos para se defender.

Essas características somadas, muitas vezes fazem com que os Espadachins sejam vistos como medrosos, espertalhões ou, no mínimo, fanfarrões imprudentes – rótulos que, aliás, a maioria deles tende a incentivar, já que isso faz com que a maioria dos seus oponentes os subestimem em combate (geralmente apenas uma vez).

No entanto, existe um considerável número de Espadachins que veem os subterfúgios como uma maneira realmente covarde de lidar com inimigos e situações de perigo. Para estes, a proeza em combate e a coragem diante de qualquer desafio são as melhores armas à sua disposição. Esses Espadachins, em geral, são mais sérios e compenetrados, treinando incessantemente para aprimorar sua técnica de combate e tornar seus reflexos tão afiados quanto às lâminas que empunham, desdenhando de artifícios e artimanhas para vencer obstáculos – mas jamais subestimando aqueles que lançam mão de tais estratagemas.

Certamente a maioria dos combatentes que navegam pelos mares de Drakon são Espadachins. Além da agilidade necessária para se manter equilibrado em um convés durante uma batalha naval, poucos seriam ousados – ou estúpidos – para vergar armaduras pesadas em um ambiente que pode transformar a proteção que elas oferecem em uma lenta e agonizante morte por afogamento.

Apesar deles não serem a maioria absoluta – Ladinos, Patrulheiros, Magos e Sacerdotes tanto de Ran quanto de Taranis são bastante numerosos nos conveses de navios mercantes ou de combate – os Espadachins certamente são os mais famosos marinheiros de Drakon. De fato, na maioria das áreas costeiras, Espadachim é sinônimo de Marinheiro.

RAÇAS

Espadachins não são comuns entre muitas raças. A maioria deles é Humana, e eles são mais comumente encontrados em Tebryn, particularmente na costa do Mar do Comércio, onde encontram trabalho mais facilmente como marinheiros, corsários – e às vezes piratas! Entre os Levent, ainda, Espadachins são bastante comuns, já que, além de não possuirem uma tradição bélica particularmente forte, os Levent preferem armaduras leves e armas velozes que possam ser mais bem aproveitadas em combate aéreo. Em Parband, Espadachins também são comuns, particularmente entre os Firas e os Tailox – e esses últimos geralmente também podem ser largamente encontrados em Bryne e em Tebryn. Os Firas possuem uma tradição consistente na formação de Espadachins, já que em Ofidien, lar original da raça, o terreno arenoso e a escassez de metal fizeram da existência de combatentes leves e ágeis uma necessidade. De fato, essa tradição criou até mesmo categorias especializadas de Espadachins, como os Dervixes, Espadachins dedicados à defesa dos templos e das crenças de Hou e as Odaliscas, que aprendem uma forma extremamente complexa de dança que serve tanto para entreter uma platéia como para se engajar em combate. Entre os Naga, também nativos de Ofidien, as características geográficas do continente, somadas à agilidade natural da raça e suas pesadas escamas, que já oferecem proteção considerável, favorece o aparecimento de Espadachins.

HABILIDADES BÁSICAS

Acrobata

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você sempre rola +1d6 em seus testes de equilíbrio, salto, piruetas e qualquer outra tentativa de se deslocar que exija coordenação, flexibilidade e precisão. Além disso, você sofre apenas metade dos danos por queda.

Aparar

Habilidade (Técnica) - Suporte

Descrição: Você pode usar qualquer coisa que esteja em suas mãos para afastar e desviar golpes desferidos contra você. Enquanto estiver com um objeto em pelo menos uma das mãos, você recebe Defesa +1. Se estiver segurando uma objeto em ambas as mãos ou um objeto em cada mão você recebe Defesa +2.

Este e um bônus de Esquiva.

Ataque Aleijador

Habilidade (Técnica) – Ação

Mana: 20

Descrição: Faça um ataque corpo-a-corpo ou à distância, visando o quadril, joelho ou tornozelo do alvo, comprometendo sua locomoção e deixando um ferimento doloroso. Além de receber o dano normal pelo ataque, o alvo fica com seu Deslocamento reduzido em 1 e sempre que se deslocar ou fizer um teste de Agilidade que envolva as pernas ele sofre 10 pontos de dano.

Esse é um efeito de Sangramento.

Ataque Giratório

Habilidade (Técnica) – Ação

Mana: 10

Descrição: Você realiza um ataque amplo, girando sua arma para atingir todos os oponentes próximos. Faça um ataque corporal contra cada alvo dentro do seu alcance corporal.

Ataque Redirecionado

Habilidade (Técnica) – Reação

Requisito: Evasão

Descrição: Quando um oponente errar um ataque corporal contra você, você pode di-

recionar o ataque dele para outro alvo. O novo alvo precisa estar adjacente a você ou ao oponente que errou o ataque. Esse ataque acerta automaticamente – sem chance de errar ou de ser um sucesso decisivo.

Esta Habilidade só pode ser usada uma vez por rodada.

Combate com Duas Armas 1

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Você treinou para usar duas armas em combate de forma eficiente. Você pode fazer até dois ataques corporais, cada ele com uma arma diferente (incuindo ataques desarmados) desde que pelo menos uma das armas tenha uma FN igual à metade (ou menos) do que a Força do personagem.

Especial: Se você utilizar uma Habilidade de Ação, seus efeitos se aplicam a apenas um dos seus ataques – mas você ainda pode fazer um ataque normal com a outra arma no mesmo turno, antes ou depois de utilizar a Habilidade de Ação.

Combate Tático

Habilidade (Técnica) – Reação

Descrição: Se você derrotar um oponente com um ataque corporal, você pode imediatamente realizar outro ataque corporal normal (mas não Habilidades de Ação).

Corte Arterial

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Ataque Aleijador

Mana: 30

Descrição: Faça um ataque corporal com uma arma de corte ou perfuração. Se acertar, a vítima começará a sangrar, perdendo 10 Pontos de Vida no início de cada um de seus turnos.

Este é um efeito de sangramento.

Dança das Espadas 1

Habilidade (Técnica) – Ação

Mana: 30

Descrição: Você pode entrar em um fluxo incessante de movimentos fluidos e vigorosos. Enquanto estiver neste estado você recebe Agilidade +2 e recebe +1d6 em seus testes de dança. Este efeito dura até 5 minutos ou até que você pare, ou seja alvo de um efeito que o impeça da continuar se movendo continuamente (Constringido, Derrubado, amedrontado, etc.).

Desarmar Oponente

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Ataque Redirecionado

Mana: 20

Descrição: Você pode usar a sua arma para tirar a arma do seu oponente. Faça um teste resistido de Agilidade contra Força ou Agilidade do adversário (dependendo do que ele usar para combater), somando a FN das armas (a sua e a do seu adversário) nas suas respectivas rolagens. Se você estiver desarmado, use apenas Agilidade. Se o seu adversário tiver um sucesso igual ou menor do que o seu, a arma dele cairá no chão entre você e ele.

Eloquente

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você tem um talento de convencer ou comover outras pessoas apenas falando do jeito certo. Você recebe +1d6 em todos os seus testes para persuadir, mentir, perceber mentiras, ou em qualquer outra interação social.

Evasão

Habilidade (Técnica) – Reação

Mana: 20

Descrição: Se o seu inimigo fizer um ataque corporal e acertar, você pode declarar evasão, e obrigar o inimigo a rolar novamente o teste de ataque.

Você pode escolher com qual dos resultados o oponente vai ficar.

Você só pode usar esta Habilidade 1 vez por turno.

Falhas da Armadura

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Você sabe como acertar ataques entre as frestas e falhas das armaduras do inimigo. Ignore sempre o bônus de Armadura da Defesa do oponente.

Golpes Rápidos

Habilidade (Técnica) – Ação

Mana: 20

Descrição: Você pode fazer 2 ataques corporais com uma arma que esteja empunhando com apenas 1 mão ou com um de seus ataques desarmados.

Investida Mortal

Habilidade (Técnica) – Ação

Mana: 10

Descrição: Faça uma manobra de encontrão contra um alvo. Esse ataque causa +10 de dano, e se acertar deixa o alvo Atordoado (O personagem tem -1 na Defesa, no Deslocamento e em todos os seus testes) por 1 turno.

Língua Afiada

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Eloquente

Mana: 10

Descrição: Você possui uma língua ferina e um talento especial para insultar seus adversários. Escolha um inimigo do tipo Humanoide ou Esfinge. Você faz uma série de comentários jocosos ou degradantes sobre ele. Faça um confronto de Vontade contra o alvo. Se você tiver um resultado igual ou maior do que o alvo e se ele for capaz de entendê-lo, ele ataca você em detrimento de qualquer outro alvo, e é considerado Desprevenido para todos os seus aliados – mas não para você.

Este é um efeito mental.

Movimentos Evasivos

Habilidade – Suporte

Requisito: Acrobata

Descrição: Você ganha +1 na sua Defesa para cada 2 pontos que tiver em Agilidade. Esta habilidade só funciona se você estiver sem armadura.

Esse é um bônus de Esquiva.

Panache

Habilidade (Característica) – Suporte

Requisito: Língua Afiada

Descrição: Você possui uma bravura petulante e uma confiança inabalável nas suas próprias habilidades. Enquanto não estiver usando armadura, você recebe +1 na Defesa para cada 2 pontos de Vontade.

Esse é um bônus de Esquiva.

Sem Escapatória

Habilidade (Técnica) – Reação

Requisito: Combate Tático

Descrição: Se um oponente que está adjacente a você tentar se afastar ou se levantar, você pode imediatamente fazer um ataque corporal normal contra ele. Se acertar, além de sofrer o dano normal pelo ataque, o oponente não poderá se deslocar neste turno.

Touché

Habilidade (Técnica) – Ação

Mana: 10

Descrição: Faça um ataque corporal com uma arma que estiver empunhando com apenas 1 mão, rolando +1d6 no teste.

Truque Sujo

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Evasão

Mana: 10

Descrição: Quando estiver em distância corporal do oponente e ele estiver te vendo, faça um Confronto de Inteligência contra o alvo. Se você tiver um resultado igual ou maior do que o do oponente nesse teste, você realiza um truque sujo (joga areia nos olhos do oponente, joga um pano em seu rosto, enrola uma corda em suas pernas, etc.) fazendo com que o alvo fique confuso ou desequilibrado, não podendo realizar nenhuma ação no próximo turno, e sendo considerado Desprevenido por 1turno.

HABILIDADE AVANÇADAS

Combate com Duas Armas 2

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisito: Nível 5, Combate com Duas Armas 1.

Descrição: Como Combate com Duas Armas 1, mas você pode usar duas armas com a mesma FN.

Especial: Se você utilizar uma Habilidade de Ação, seus efeitos se aplicam a apenas um dos seus ataques – mas você ainda pode fazer um ataque normal com a outra arma no mesmo turno, antes ou depois de utilizar a Habilidade de Ação.

Coração da Batalha

Habilidade (Característica) – Reação

Requisito: Nível 5

Descrição: Quando sofrer algum dano proveniente de um ataque, Magia, ou Música você recupera 5 Pontos de Mana.

Você só pode usar esta Habilidade uma vez por turno.

Dança das Espadas 2

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisito: Nível 5, Dança das Espadas 1

Descrição: Quando entra em combate, seu fluxo de movimentos pode criar um estado de hipnose autoinduzida, produzindo efeitos quase sobre-humanos de agilidade, velocidade e foco. Sempre que você estiver usando Dança das Espadas, você recebe um acréscimo de +2 na sua Agilidade (acumulado com o bônus de Dança das Espadas 1) e em sua Determinação.

Este efeito dura enquanto durar o efeito de Dança das Espadas 1.

Decapitar

Habilidade (Técnica) – Reação

Requisito: Nível 5, Retalhar

Descrição: Quando fizer ataques contra alvos específicos (veja o Guia Básico página 35) visando áreas vitais, todo dano de Corte que você causar será o triplo do normal, ao invés do dobro. Se você tiver um sucesso crítico nesse ataque contra uma criatura viva, o alvo morrer mediatamente.

Implacável

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisito: Nível 5, Sem Escapatória

Descrição: Sempre que errar um ataque corporal, o alvo sofre metade do dano normal do ataque (arredondando para baixo).

Mestre de Armas 2

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisito: Nível 5

Descrição: Você é extremamente eficaz no uso de armas brancas. Sempre que realizar um ataque corporal bem sucedido, adicione 3 ao dano do ataque.

Esse bônus de dano se acumula com o bônus fornecido por Mestre de armas 1.

Retalhar

Habilidade (técnica) – Suporte

Requisito: Nível 5, Corte Arterial

Descrição: Sempre que você rolar um Sucesso Crítico em um ataque corporal usando uma arma que cause dano por Corte ou Perfuração, o dano será multiplicado por 3 ao invés de 2.

Este é um efeito de sangramento.

Ripostar

Habilidade (Técnica) – Reação

Requisito: Nível 5, Ataque Redirecionado

Descrição: Você está sempre atento à guarda do oponente, esperando uma falha para contra-atacar de modo oportuno. Sempre que um oponente fizer um ataque contra você e errar, você pode imediatamente fazer um ataque normal contra aquele oponente.

Tempestade de Lâminas

Habilidade (Técnica) – Reação

Requisito: Nível 5, Golpes Rápidos

Descrição: Sempre que acertar um ataque corporal você pode fazer 1 ataque normal extra com a mesma arma.

Esse efeito só pode ser usado 1 vez por turno com cada arma que você estiver usando.

Valor da Vitória

Habilidade (Característica) – Reação

Requisito: Nível 5

Descrição: Cada vez que você derrota um oponente (isso inclui se ele se render ou fugir após a batalha) você recupera 5 pontos de vida e 5 pontos de mana.

HABILIDADE FINAL

Senhor das Lâminas

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisito: Nível 10, Touché

Descrição: Sempre que for realizar um teste de ataque corpo-a-corpo usando uma arma que cause dano por corte ou perfuração, você pode rolar +1d6.

FEITICEIRO

SINGULAR MASCULINO: FEITICEIRO; SINGULAR FEMININO: FEITICEIRA; PLURAL MASCULINO: FEITICEIROS; PLURAL FEMININO: FEITICEIRAS

BÔNUS DE ATRIBUTO:

Inteligência +1
Vontade +1

HABILIDADE AUTOMÁTICA:

Conhecimento Arcano

Habilidade (Técnica) – Ação

Descrição: Você é capaz de decifrar e canalizar os fenômenos do sobrenatural. Você pode ler e utilizar tomos mágicos e desenhar Runas Arcanas (veja a página 36 para regras sobre magia). Você também é capaz de canalizar sua energia para a conjuração de fenômenos mágicos com eficiência. Sempre que usar uma Habilidade do tipo Magia, você pode gastar Pontos de Vida ao invés de Pontos de Mana para pagar seu custo. Nesse caso, cada 2 Pontos de Vida equivalem à 1 Ponto de Mana.

DESCRIÇÃO

Feiticeiros são conjuradores especializados na manipulação das formas mais básicas de energia: calor e eletricidade. São capazes de produzir quantidades imensas de calor, literalmente criando fogo a partir de suas mãos, de remover o calor do ambiente, criando colunas e paredes de gelo a partir do congelamento do próprio ar, ou gerar energia elétrica suficiente para projetar poderosas descargas de eletricidade.

Apesar de possuírem um domínio considerável sobre a teoria geral da magia arcana, os Feiticeiros focam seus esforços no domínio e manipulação dessas energias brutas, geralmente para fins combativos. Muitos Feiticeiros ocupam posições em exércitos ou guardas organizadas, às vezes na linha de frente, às vezes como conselheiros ou em posições de liderança. Em geral, aqueles que decidem seguir o aprendizado de Feiticeiro são pessoas com sede de aventura ou de poder, o que geralmente lhes rende bons frutos em organizações com cadeias de comando bem estruturadas.

No entanto, muitos Feiticeiros estudam as teorias elementais da magia em busca de significados mais filosóficos. Esses Feiticeiros geralmente evitam usar magias de forma destrutiva, procurando usá-las de modo mais brando, usualmente preferindo magias defensivas e utilitárias em lugar de magias puramente ofensivas.

RAÇAS

Elfos e Faens possuem uma afinidade natural para magia. Assim, entre eles Feiticeiros são extremamente comuns. Ambas as raças possuem uma inclinação maior às magias de Eletricidade e Frio, por motivos diferentes: Elfos não gostam de magias de fogo, pois elas colocam em risco o bem-estar do ambiente onde essa raça costuma viver. Entre os Faen, apesar de essas preocupações existirem, as magias de Frio e Eletricidade são menos agressivas, e podem ser utilizadas para debilitar a movimentação de seus adversários, uma tática que a raça costuma gostar de empregar. Os Fira, por outro lado, possuem uma grande afinidade com o fogo, e entre eles, Feiticeiros especializados nesse elemento são consideravelmente comuns – apesar de alguns deles preferirem o domínio de outras formas de magias elementais, tanto para surpreender adversários quanto para terem um maior leque de possibilidades ofensivas. Metadilios e Humanos, apesar de não possuírem uma afinidade particular com a magia, possuem uma curiosidade considerável sobre os fenômenos mágicos, e Feiticeiros são bastante comuns entre eles

– de fato, em Bryne, Metadilios Feiticeiros são extremamente comuns, uma vez que a maioria das defesas do reino é feita por grupos de Feiticeiros em detrimento aos exércitos de combatentes regulares presentes em outros reinos.

HABILIDADES BÁSICAS

Aparar Magia

Habilidade (Técnica) – Reação

Requisito: Detectar Magia

Mana: 5

Descrição: Sempre que for alvo de uma Habilidade do tipo Magia que cause dano ou perda de vida, você pode reduzir aquele dano ou perda de vida pela metade.

Essa Habilidade não afeta quaisquer outros efeitos da magia além de dano ou perda de vida.

Especial: Se você tiver Resistência ao tipo de dano que a magia causa, você não sofre dano e evita qualquer outro efeito da magia.

Arco Voltaico

Habilidade (Magia) – Reação

Requisito: Relâmpago 1, Teleporte 1

Mana: 15

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Você aprendeu a usar sua capacidade de teleporte na velocidade de um raio! Desenhando uma Runa Arcana sobre si mesmo, você sempre pode ativá-la se for alvo de um ataque ou magia que cause dano (mas não perda de vida ou outros efeitos que não causem dano), se teleportando para algum lugar a um número de metros igual à sua Inteligência de onde você está, evitando o ataque completamente.

Essa Runa Arcana se dissipa apenas quando você dormir (ou perder a consciência de alguma forma) e não quando é ativada – mas consome seu custo em Mana sempre que seu efeito for desencadeado.

Aríete Mágico

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Telecinésia

Mana: 10

Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Você projeta um poderoso golpe mágico capaz de derrubar oponentes – e estruturas! Desenhando uma runa arcana no ar, você projeta uma rajada de energia mágica bruta que causa dano igual a 10/Contusão em um alvo em sua linha de visão, e obriga o alvo a vencer um teste de Força com dificuldade igual à Determinação do conjurador para não ser derrubado. Itens inanimados e estruturas sofrem o dobro do dano normal.

A Runa Arcana se dissipa imediatamente depois que seus efeitos são desencadeados.

Bola de Fogo

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Inflamar

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Desenhando uma runa Arcana no ar você projeta uma esfera de chamas de 20 cm de diâmetro contra um alvo na sua linha de visão. A esfera explode ao atingir o alvo, causando dano igual a 20/Fogo nele e 10/Fogo em tudo e todos em até 2 metros dele. Objetos inanimados inflamáveis atingidos por essa magia tendem a entrar em combustão.

A Runa Arcana se dissipa imediatamente depois que seus efeitos são desencadeados.

Congelar

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 10

Dificuldade da magia: 8

Descrição: Desenhando uma runa Arcana sobre um objeto ou superfície, você infunde um frio intenso congelando-o. Essa magia pode congelar até 200 litros de líquido ou de material sólido por ponto de Inteligência do conjurador. Apenas matéria inanimada pode ser afetada por essa magia. Essa magia pode

ser usada para criar uma camada de gelo grosso (cerca de 5 centímetros) e extremamente escorregadio numa área circular com um diâmetro igual à sua Inteligência. Qualquer criatura sobre essa superfície (incluindo você) precisa fazer um teste de Agilidade (Dificuldade 12) sempre que realizar um ataque, se mover ou tentar se levantar. Uma falha nesse teste significa que o personagem cai.

A Runa Arcana se dissipa imediatamente depois que seus efeitos são desencadeados, mas o gelo criado é permanente e descongela em velocidade normal.

Detectar Magia

Habilidade (Técnica) – Ação

Mana: 0

Dificuldade da Magia: 8

Descrição: Concentrando-se nos fluxos de energias mágicas, você pode enxergar a aura de objetos mágicos, Runas Arcanas e Selos Místicos. Você pode analisar a aura mágica de um Selo, Runa ou objeto para entender suas propriedades observando-a por 1 minuto.

Eletricidade Estática

Habilidade (Magia) Ação

Mana: 10

Dificuldade da Magia: 8

Descrição: Desenhando uma runa Arcana sobre um objeto ou criatura, você o carrega com uma forte carga de eletricidade estática, prendendo-o à qualquer superfície em que estiver tocando. Pode ser usado em um item portátil para tornar impossível que ele seja derrubado ou em uma criatura para impedir que ela tire os pés do chão – reduzindo seu Deslocamento para 0 e sua Agilidade em -2. Um alvo afetado dessa forma pode fazer um teste de Força com dificuldade igual à Determinação do conjurador como uma ação de movimento para tentar tirar os pés do chão.

Essa Runa Arcana dura 1 minuto, mas se a criatura afetada conseguir tirar um dos pés do chão, seus efeitos sobre ela se dissipam imediatamente.

Inflamar

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: Varia

Dificuldade da Magia: 8

Descrição: Desenhando uma Runa Arcana entre você e um objeto ou superfície dentro de sua linha de visão você faz com que ele irrompa em chamas. O custo depende do tamanho da chama criada: criar a chama em uma vela tem custo 0, enquanto uma chama suficiente para acender uma tocha tem custo 5 e fazer uma fogueira de acampamento irromper em chamas imediatamente tem custo 10. Você pode produzir uma explosão de chamas diretamente sobre um item segurado por uma criatura ou na superfície onde ela está, causando dano igual a 4/Fogo, por 0 Pontos de Mana, 8/Fogo por 5 Pontos de Mana ou 12/Fogo por 10 Pontos de Mana.

A Runa Arcana se dissipa imediatamente depois que seus efeitos são desencadeados, mas material combustível afetado se incendeia automaticamente.

Infravisão

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Detectar Magia, Inflamar

Mana: 5

Dificuldade da Magia: 9

Descrição: Você desenha uma Runa Arcana sobre um alvo, que passa a perceber o calor que emana dos objetos e criaturas sobrepondo a sua visão normal. Ele pode enxergar normalmente em locais sem iluminação nenhuma, pode perceber criaturas invisíveis pelo calor (ou frio) que elas emanam e consegue identificar ilusões, já que elas não emanam calor nem frio.

Essa Runa Arcana dura 1 hora.

Invocar Elemental 1

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Congelar e Inflamar

Mana: 15

Dificuldade da Magia: 9

Descrição: Você conjura um pequeno Elemental de Fogo ou do Gelo desenhando

uma runa Elemental no ar. O Elemental obedecerá todos os seus comandos e agirá a partir do turno seguinte, logo depois de você.

A runa que mantém o Elemental coeso se dissipa depois de 10 minutos.

Veja os dados dos Elementais no Monstrum Codex para mais detalhes.

Invocar Elemental 2

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Invocar Elemental 1

Mana: 30

Dificuldade da Magia: 11

Descrição: Você conjura um Elemental Médio de Fogo ou do Gelo desenhando uma Runa arcana no ar. O Elemental obedecerá todos os seus comandos e agirá a partir do turno seguinte, logo depois de você.

A runa que mantém o Elemental coeso se dissipa depois de 10 minutos.

Veja os dados dos Elementais no Monstrum Codex para mais detalhes.

Levitar

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Telecinésia

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 11

Descrição: Desenhando uma Runa Arcana sobre uma criatura, você faz com que ela seja capaz de voar livremente no ar para qualquer direção no seu deslocamento normal.

Essa Runa Arcana dura 1 hora, mas se dissipa automaticamente se alvo tocar o solo.

Manto Crepitante

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Eletricidade Estática

Mana: 15

Dificuldade da Magia: 9

Descrição: Você desenha uma Runa Arcana sobre uma criatura, envolvendo-a numa aura elétrica extremamente brilhante. A aura ilumina uma área de 20 metros ao seu redor, tornando-a clara como se fosse dia, de forma que, qualquer um tentando acertar você à distância (com ataques ou magias) fica ofuscado, realizando seus ataques como se fossem Inaptos. Além disso, a aura elétrica causa dano igual a 10/Eletricidade em qualquer um que tocar em você ou golpeá-lo com ataques corporais.

Essa Runa dura 1 minuto, mas pode ser dissipada a qualquer momento pela criatura sobre a qual foi desenhada.

Mente Disciplinada

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você possui uma vontade extremamente organizada, acostumada a se concentrar em tarefas complexas. Você tem Determinação +2 e as dificuldades de todas as magias que você realiza são reduzidas em 1.

Parede de Gelo

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Congelar

Mana: 15

Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Desenhando uma Runa Arcana no ar, você congela a umidade do ambiente na forma de uma grossa parede de gelo. A parede tem 3 metros de altura por 3 metros de largura e 1 metro de espessura, e deve ser conjurada diretamente sobre uma superfície firme, mas pode ser criada em qualquer ângulo ou formato desde que respeite seu volume e fique firmemente presa na posição onde foi conjurada. A parede tem 60 Pontos de Vida, Defesa 10, é Vulnerável ao Fogo e sempre que receber dano por Frio recupera Pontos de Vida ao invés de sofrer dano. Ela pode suportar até 500 quilos de peso sobre ela antes de quebrar.

A Runa Arcana se dissipa imediatamente depois que seus efeitos são desencadeados, mas o gelo criado é permanente e descongela em velocidade normal.

Rajada de Gelo

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Congelar

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Desenhando uma Runa arcana no ar você projeta a partir dela uma rajada de energia mágica que causa dano igual a 20/Frio em um alvo dentro da sua linha de visão. Se o alvo for uma criatura viva, ele fica Enregelado por 1 turno. Se a magia tiver como alvo um objeto inanimado, ela congela até 100 litros ou 100 quilos de material.

A Runa Arcana se dissipa imediatamente depois que seus efeitos são desencadeados, mas o gelo criado é permanente e descongela em velocidade normal.

Relâmpago 1

Habilidade (Magia) – Ação
Requisito: Eletricidade Estática
Mana: 20
Dificuldade da Magia: 10
Descrição: A partir de uma Runa Arcana que desenha no ar você dispara uma faísca elétrica contra um alvo dentro de seu campo de visão. O alvo sofre um dano igual a 20/Eletricidade e fica Atordoado por 2 rodadas. Alvos usando armaduras de metal sofrem o dobro do redutor (-2 na Defesa, no Deslocamento e em todos os seus testes).

A Runa Arcana se dissipa imediatamente depois que seus efeitos são desencadeados.

Rajada Elemental

Habilidade (Magia) – Ação
Mana: 0
Dificuldade da Magia: 8
Descrição: Desenhando uma runa Arcana no ar você pode disparar uma rajada de energia elemental em qualquer alvo que possa ver. Essa magia causa 8 pontos de dano elemental (Fogo, Frio ou Eletricidade) escolhido no momento que o conjurador lança a magia.

A Runa Arcana se dissipa imediatamente depois que seus efeitos são desencadeados.

Resistência Elemental

Habilidade (Magia) – Ação
Mana: 10
Dificuldade da Magia: 9
Descrição: Desenhando uma Runa Arcana sobre uma criatura ou objeto, você confere Resistência ao Fogo, Frio ou Eletricidade a ele.

Essa Runa Arcana dura por 1 minuto.

Telecinésia

Habilidade (Magia) – Ação
Mana: 10
Dificuldade da Magia: Variável.
Descrição: Desenhando uma Runa Arcana entre você e um objeto ou criatura dentro de sua linha de visão, você pode mover o alvo através de uma energia mágica invisível. O alvo pode ser movido à vontade em qualquer direção, e até mesmo ser erguido no ar, mas apenas de forma lenta (1 metro por turno no máximo). A dificuldade será igual ao peso do alvo dividido por 5 (arredondado para baixo). Se estiver usando essa magia sobre si próprio, diminua a sua Vontade da Dificuldade final. A dificuldade mínima dessa magia será sempre 8, independente do peso do alvo ou da Vontade do Conjurador.

Essa Runa Arcana dura por tanto tempo quanto você estiver concentrado nela, mas se o alvo for uma criatura, ela pode cancelar os efeitos dessa Runa no início do seu turno se vencer um teste de Força com dificuldade igual à Determinação do conjurador.

Teleporte 1

Habilidade (Magia) – Ação
Requisito: Levitar
Mana: 30
Dificuldade da Magia: 12
Descrição: Desenhando uma Runa Arcana sobre si mesmo enquanto fita um local você se teleporta de onde está para o ponto que está olhando. Você pode levar alguém com você se puder tocar o alvo e ele concordar (ou estiver inconsciente). Some +2 na dificuldade da magia para cada pessoa além de você.

A Runa Arcana se dissipa imediatamente depois que seus efeitos são desencadeados.

Habilidades Avançadas

Aptidão Elemental

Habilidade (Característica) – Suporte
Requisito: Nível 5, Mente Disciplinada
Descrição: Você possui um domínio considerável sobre as energias mais elementares da magia. Todas as suas magias custam 5 Pontos de Mana a menos para serem conjuradas e todas as suas magias e técnicas que causam dano por Fogo, Frio ou Eletricidade causam 5 pontos de dano a mais.

Dissipar Magia

Habilidade (Técnica) – Ação
Requisito: Nível 5, Aparar Magia
Mana: Variável
Descrição: Você dissipa todas as Runas Arcanas ou Selos Místicos de uma criatu-

ra, objeto ou estrutura com seu toque. Essa Habilidade não tem efeito em Runas ou Selos com efeitos instantâneos (como Curar Ferimentos, Rajada de Espinhos ou Teleporte) nem reverte efeitos permanentes de magia (como restaurar os Pontos de Vida perdidos devido a uma Bola de Fogo, dissipar água criada por Princípio Natural ou reverter água afetada por Raio Gélido de volta ao estado líquido). Você pode também escolher quais Runas ou Selos dissipar e quais não, caso o alvo tenha mais de um Selo ou Runa afetando-o.

O custo para dissipar um Selo ou Runa é igual ao custo usado para conjurá-los.

Eletrosfera

Habilidade (Magia) – Ação
Requisito: Nível 5, Relâmpago 2
Mana: 40
Dificuldade da magia: 13
Descrição: Você desenha uma Runa Arcana sobre si mesmo, fazendo um turbilhão de raios elétricos emanarem a partir dela. No final do seu turno, tudo e todos que estiver a uma quantidade de metros igual à sua Inteligência ao seu redor sofrem uma quantidade de dano igual a 20/Eletricidade. Alvos usando armaduras com a Característica Pesada que sofram esse dano também ficam Atordoadas por 1 turno.

Essa Runa Arcana dura uma quantidade de turnos igual à sua Vontade.

Incandescer

Habilidade (Magia) – Ação
Requisito: Nível 5, Inferno
Mana: 50
Dificuldade da Magia: 14
Descrição: Desenhando uma Runa Arcana sobre um objeto ou superfície, você faz com que ele aquece ao ponto de incandescer ou inflamar. Objetos de pedra e metal se tornarão quentes ao ponto de tornarem-se candentes, causando dano igual a 20/Fogo em qualquer coisa que tocarem – e produzindo uma quantidade considerável de calor. Metais aquecidos a esse ponto amolecem e podem ser facilmente dobrados ou quebrados. Objetos combustíveis irão se inflamar instantaneamente, e pegarão fogo mesmo que estejam ensopados – a água vai evaporar em segundos antes que eles entrem em combustão. Essa magia pode ser usada em armas, armaduras e vestimentas de criaturas vivas.

Note que o objeto alvo se aquece por inteiro. Assim, uma árvore inteira secaria e então irromperia em chamas, e uma imensa sessão de uma caverna poderia subitamente se tornar mortalmente quente.

Essa Runa dura um número de turnos igual à sua Inteligência, mas materiais inflamáveis que irrompam em chamas vão queimar enquanto houver combustível disponível, mesmo depois da runa se dissipar.

Inferno

Habilidade (Magia) – Ação
Requisito: Nível 5, Bola de Fogo
Mana: 40
Dificuldade da Magia: 13
Descrição: Desenhando uma Runa arcana sobre o solo, você faz com que uma área de 4 metros de diâmetro dentro da sua linha de visão entre em combustão enquanto é atingido por uma chuva de brasas e fogo. Todos que tiverem nessa área sofrem dano igual a 30/Fogo quando essa magia for lançada e mais 30/Fogo no início de cada turno que iniciarem dentro da área.

Esta Runa Arcana dura 1 rodada por ponto de Inteligência que você tiver, mas você pode dissipá-la a qualquer momento.

Material inflamável na área irrompe em chamas instantaneamente.

Invocar Elemental 3

Habilidade (Magia) – Ação
Requisito: Nível 5, Invocar Elemental 2
Mana: 60
Dificuldade da Magia: 13
Descrição: Você conjura um grande Elemental de Fogo ou do Gelo desenhando uma runa Arcana no ar. O Elemental obedecerá todos os seus comandos e agirá a partir do turno seguinte, logo depois de você.

A Runa Arcana que mantém o Elemental coeso se dissipa depois de 10 minutos.

Veja os dados dos Elementais no Monstrum Codex para mais detalhes.

Prisão de Gelo

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Nível 5, Parede de Gelo

Mana: 40

Dificuldade da Magia: 13

Descrição: Desenhando uma runa arcana sobre uma criatura ou objeto você cria um imenso bloco de gelo ao redor dele. O alvo pode ter um peso máximo igual a 100 vezes sua Inteligência em quilos. Uma criatura presa dentro do bloco é considerada Paralisada, sofre dano igual a 10/Frio no começo de cada um de seus turnos e só pode ser alvo de efeitos mentais. O bloco tem 60 Pontos de Vida, Defesa 10, é Vulnerável a Fogo e sempre que receber dano por Frio recupera Pontos de Vida ao invés de sofrer dano. Ataques de Eletricidade causam dano normal ao bloco, mas também causa a mesma quantidade de dano na criatura presa dentro dele.

A Runa Arcana se dissipa imediatamente depois que seus efeitos são desencadeados, mas o gelo criado é permanente e descongela em velocidade normal.

Relâmpago 2

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Nível 5, Relâmpago 1

Mana: 30

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Você projeta uma poderosa rajada de energia elétrica em um alvo dentro de seu campo de visão a partir de uma runa Arcana que você desenha no ar. O alvo sofre um dano igual a 40/Eletricidade, e precisa fazer um teste de Força com dificuldade igual a sua Determinação ou ficará Paralisado por 1 turno. Alvos usando armaduras de metal realizam esse teste como se fossem Inaptos.

A Runa Arcana se dissipa imediatamente depois que seus efeitos são desencadeados.

Teleporte 2

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Nível 5, Teleporte 1

Mana: 50

Dificuldade da Magia: 14

Descrição: Desenhando uma runa arcana sobre si mesmo enquanto se concentra em um local qualquer que já tenha visitado pelo menos uma vez, você se teleportar imediatamente para o local pretendido. Você pode levar alguém com você se puder tocar o alvo e ele concordar (ou estiver inconsciente). Some +2 na dificuldade da magia para cada pessoa além de você.

A Runa Arcana se dissipa imediatamente depois que seus efeitos são desencadeados.

Tempestade de Gelo

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Nível 5, Rajada de Gelo

Mana: 40

Dificuldade da Magia: 13

Descrição: Desenhando uma runa Arcana sobre o solo você pode evocar uma tempestade de gelo em uma área circular de 10 metros de diâmetro que você possa ver. Uma chuva de pedaços finos e afiados de gelo cai sobre a área. Todos que estiverem na área escolhida sofrerão dano igual a 10/Corte + 10/Frio quando essa magia for lançada. A cada turno em começar dentro da área de efeito um personagem sofre dano igual a 10/Corte + 10/Frio e fica Enregelado por 1 rodada.

A Runa Arcana dura 1 rodada por ponto de Inteligência que você tiver, mas você pode dissipá-la a qualquer momento.

HABILIDADE FINAL

Maestria Elemental

Habilidade (Característica) – Suporte

Requisito: Nível 10, Resistência Elemental, Aptidão Elemental

Descrição: Você possui um profundo conhecimento sobre a essência elemental da magia. Sempre que você for alvo de uma magia ou efeito que o deixa Resistente ao Frio, Fogo ou Eletricidade, você fica Imune aquele elemento. Se você já for Resistente a um elemento e receber Resistência a ele através de uma magia, você passa a absorver o elemento (recuperando uma quantidade de Pontos de Vida iguais a qualquer quantidade de dano que sofreria daquele elemento).

Além disso, todas as magias e técnicas que você conjura e que causem dano por fogo, frio ou eletricidade causam 5 pontos de dano a mais (esse bônus se acumula com o bônus de Aptidão Elemental).

GUERREIRO

SINGULAR MASCULINO: GUERREIRO; SINGULAR FEMININO: GUERREIRA; PLURAL MASCULINO: GUERREIROS; PLURAL FEMININO: GUERREIRAS

BÔNUS DE ATRIBUTO:

Força +1
Agilidade +1

HABILIDADE AUTOMÁTICA:

Mestre de Armas 1

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Você é particularmente eficiente no uso de armas brancas. Sempre que realizar um ataque corporal bem sucedido, adicione 3 ao dano do ataque.

DESCRIÇÃO

Guerreiros são, de longe, a Classe mais comum de ser encontrada entre os combatentes de Drakon. Em um ambiente rico em metais e mão-de-obra especializada para fabricar armas e armaduras eficientes e com uma quantidade considerável de atritos entre reinos e ameaças palpáveis, os Guerreiros encontram um ambiente fértil para se desenvolverem.

De fato, a maioria das cidades mantém um pequeno contingente de guardas, treinado no uso de armaduras pesadas, escudos e armas corporais e a maioria dos reinos de Cassiopéia mantém um exército permanente de combatentes especializados para lidarem com invasões e fazer frente aos ataques de nações hostis. Além disso, muitas companhias de mercenários treinam e mantêm um bom número de guerreiros a soldo, prontos para empreenderem todo tipo de conflito armado. Finalmente, histórias de aldeões obrigados a pegarem em armas para defenderem seus lares contra bandidos ou, em alguns casos, monstros e que acabam por seguir nos caminhos dos homens de armas são relativamente comuns em Drakon.

Considerando a abundância de minérios em Cassiopéia, mesmo um guerreiro com pouco treinamento pode sobreviver no caminho da guerra, comprando armas e equipamentos adequados de proteção. Graças a isso, os exércitos, guardas e companhias de mercenários costumam manter seus homens bem equipados, e a profissão de Guerreiro é vista como digna e estável, fazendo com que muitos escolham segui-la em busca de glória e fama – apesar de poucos conseguirem tais distinções.

Apesar das guardas e exércitos não pagarem muito bem, elas oferecem alojamento, alimentação e manutenção de armas, armaduras e equipamentos necessários para o cumprimento do dever, enquanto companhias mercenárias pagam mais, mas apresentam riscos bem maiores – já que costumam ser procuradas para resolver problemas difíceis, geralmente envolvendo monstros, ou para engrossar as linhas de frente dos exércitos, no caso de conflitos em larga escala.

RAÇAS

Guerreiros são comuns em praticamente todas as raças. No entanto, algumas raças são mais conhecidas por suas táticas avançadas ou por características que diferenciam seus Guerreiros dos demais. Anões, Astérios e Jubans são conhecidos por seus guerreiros extremamente disciplinados e suas táticas de guerra sólidas. Aesires, Centauros e Orcs, por outro lado, são temidos por seus guerreiros extremamente tenazes e ferozes, que lutam sem qualquer tipo de disciplina e uma violência capaz de insuflar medo no coração de seus inimigos. Os Naga são famosos por seus Guerreiros individualmente poderosos, que geralmente agem com uma disciplina quase mágica e são capazes de derrotar grupos de adversários muitas vezes

superiores em número. E os Tritões, com sua cultura combativa por natureza, possuem os mais bem adaptados guerreiros marinhos, sendo temidos e admirados por qualquer marinheiro que tenha a oportunidade de lutar ao lado deles – já que poucos dos que lutam contra eles realmente sobrevivem para temê-los.

HABILIDADES BÁSICAS

Anular Golpe

Habilidade (Técnica) – Reação

Requisito: Defesa Agressiva

Mana: Varia

Descrição: Você se especializou em perceber e evitar os ataques mais complexos dos seus adversários. Sempre que um oponente utilizar uma Habilidade de Ação do tipo Técnica, você pode evitar totalmente seus efeitos (incluindo o dano). O custo dessa Habilidade é o mesmo da Técnica a ser evitada.

Você só pode utilizar essa Habilidade 1 vez por turno.

Ataque do Búfalo

Habilidade (Técnica) – Ação

Mana: 10

Descrição: Faça uma manobra de encontrão. Se acertar o ataque, além de causar o dano normal pelo encontrão, o alvo precisa vencer um teste de Força (Dificuldade igual à sua Determinação mais a FN da arma que estiver usando) ou será derrubado. Alvos com o dobro do seu peso não são afetados.

Ataque Giratório

Habilidade (Técnica) – Ação

Mana: 10

Descrição: Você realiza um ataque amplo, girando sua arma para atingir todos os oponentes próximos. Faça um ataque corporal contra cada alvo dentro do seu alcance corporal.

Ataque Simultâneo

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Combate em Grupo

Mana: 20

Descrição: Você está acostumado a lutar em grupo e sabe como abrir a guarda de um adversário para que seus aliados possam atingi-lo. Faça um ataque corporal contra um oponente. Se acertar, todos aliados que estiverem adjacentes ao mesmo oponente poderão fazer um ataque corporal normal contra ele imediatamente.

Brigão

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você está acostumado à combater desarmado. Você rola +1 em seus ataques desarmados e adiciona +2 nos danos desses ataques.

Especial: Quando estiver realizando apenas ataques desarmados, você pode realizar 2 ataques sem incorrer nas regras de Inaptidão.

Combate em Grupo

Habilidade (Técnica) – Reação

Descrição: Você ganha +1 nos testes de ataques corporais para cada aliado que esteja em combate corporal com o alvo.

Combate com Duas Armas 1

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Você treinou para usar duas armas em combate de forma eficiente. Você pode fazer até dois ataques corporais, cada ele com uma arma diferente (incuindo ataques desarmados) desde que pelo menos uma das armas tenha uma FN igual à metade (ou menos) do que a Força do personagem.

Especial: Se você utilizar uma Habilidade de Ação, seus efeitos se aplicam a apenas um dos seus ataques – mas você ainda pode fazer um ataque normal com a outra arma no mesmo turno, antes ou depois de utilizar a Habilidade de Ação.

Combate Pesado

Habilidade (Técnica) – Reação

Requisito: Combate Tático

Mana: 10

Descrição: Sempre que você fizer uma manobra de encontrão ou um ataque corporal

enquanto estiver portando uma arma de duas mãos ou um escudo, você pode rolar novamente 1 dos dados em seus testes de ataque.

Você pode escolher com qual dos resultados vai ficar.

Você só pode usar esta Habilidade 1 vez por turno.

Combate Tático

Habilidade (Técnica) – Reação

Descrição: Se você derrotar um oponente com um ataque corporal, você pode imediatamente realizar outro ataque corporal normal.

Defesa Agressiva

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisito: Defletor

Descrição: Você entende que a melhor defesa é um ataque eficiente. Quando estiver empunhando uma arma corporal de duas mãos, duas armas corporais ou um escudo, você recebe +1 em seus testes de ataque corporal e +1 na sua Defesa.

Esse bônus de Defesa é considerado um bônus de Bloqueio.

Defletor

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Você está acostumado a se defender de projéteis. Enquanto estiver empunhando uma arma corporal de duas mãos, duas armas corporais ou um escudo, você recebe +2 no seu bônus de Bloqueio contra ataques à distância.

Esse bônus de Defesa é considerado um bônus de Bloqueio.

Estabilidade

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você gosta de ter os dois pés solidamente plantados no chão – e faz isso muito bem! Você sempre rola +1d6 em todos os seus testes de evitar quedas e manter o equilíbrio.

Golpe Devastador 1

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Nocautear

Mana: 30

Descrição: Você pode fazer um ataque corporal que causa o dobro de dano, e se acertar, o alvo precisa vencer um confronto de Força (adicione a FN da arma que estiver usando no seu teste) contra você ou ficará Paralisado (veja Condições na página 169) por um turno.

Golpe com Escudo

Habilidade (Técnica) – Reação

Mana: 5

Descrição: Se você estiver portando um escudo e errar um ataque corporal com sua arma, você pode imediatamente fazer um ataque corporal normal contra o mesmo alvo com seu escudo. Um ataque com um escudo causa dano igual à Força + FN do escudo/Contusão.

Grito de Guerra 1

Habilidade – Ação

Mana: 10

Descrição: Você pode dar um grito fervoroso que motiva todos seus aliados. Você e todos os aliados que estiverem em um raio de 5 metros recebem +1 em todas as rolagens até o final da batalha. Além disso, remova todos os efeitos de Medo de todos os aliados dentro da área dessa Habilidade.

Você não pode usar esta Habilidade se estiver sob qualquer efeito de Medo.

Guerreiro de Aço 1

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você está acostumado a usar armaduras pesadas. Você considera a FN de qualquer armadura com a Característica Pesada como tendo FN-1 para todos os propósitos. Além disso, quando estiver utilizando uma armadura pesada, a redução de dano oferecida pela armadura é dobrada.

Investida Mortal

Habilidade (Técnica) – Ação

Mana: 10

Descrição: Faça uma manobra de en-

contrão contra um alvo. Se acertar, esse ataque causa +10 de dano e deixa o alvo *Atordoado* (veja Condições na página 169) por 1 turno.

Nocautear

Habilidade (Técnica) – Ação

Mana: 10

Descrição: Faça um ataque corporal que cause dano por Contusão. Se acertar, além de sofrer o dano normal do ataque, o alvo fica *Paralisado* (veja Condições na página 169) por 1 turno.

Parede de Escudos

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Você está acostumado a lutar em grupo e usar seu escudo para proteger seus aliados. Enquanto você estiver usando um escudo, todos os aliados adjacentes a você recebem um bônus de +1 na Defesa.

Este é um bônus de Bloqueio.

Sem Escapatória

Habilidade (Técnica) – Reação

Requisito: Combate Tático

Descrição: Se um oponente que está adjacente a você tentar se afastar ou se levantar, você pode imediatamente fazer um ataque corporal normal contra ele. Se acertar, além de sofrer o dano normal pelo ataque, o oponente não poderá se movimentar neste turno.

Transpor

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisito: Defesa Agressiva

Descrição: Você sabe encontrar os espaços deixados pelo escudo do adversário. Ignore sempre o bônus de Bloqueio da Defesa do oponente.

HABILIDADES AVANÇADAS

Combate com Duas Armas 2

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisito: Nível 5, Combater com Duas Armas 1.

Descrição: Como em Combate com Duas Armas 1, mas você pode usar duas armas com a mesma FN.

Especial: Se você utilizar uma Habilidade de Ação, seus efeitos se aplicam a apenas um dos seus ataques – mas você ainda pode fazer um ataque normal com a outra arma no mesmo turno, antes ou depois de utilizar a Habilidade de Ação.

Força de Explosão

Habilidade (Característica) – Suporte

Requisito: Nível 5, Ataque do Búfalo

Descrição: Quando fizer ataques que têm chance de derrubar o oponente você pode afetar alvos até 10 vezes mais pesados do que você (a maioria dos ataques que derrubam oponentes só afetam alvos com até o dobro do seu peso).

Além disso, se você usar qualquer Habilidade que derrube o oponente, a dificuldade para resistir ao efeito e aumentada em +2.

Golpe Devastador 2

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Nível 5, Golpe Devastador 1

Mana: 60

Descrição: Faça um ataque corporal contra o alvo. Se acertar, o ataque causa o triplo do dano normal e o alvo precisa vencer um confronto de Força (adicione a FN da arma que estiver usando no seu teste) contra você ou ficará Paralisado (veja Condições na página 169) por um turno.

Grito de Guerra 2

Habilidade – Ação

Requisito: Nível 5, Grito de Guerra 1

Mana: 15

Descrição: Você pode dar um grito fervoroso que motiva todos seus aliados. Você e todos os seus aliados em um raio de 10 metros recebem +2 em todas as rolagens até o final da batalha. Além disso, remova todos os efeitos de Medo de todos os aliados dentro da área dessa Habilidade.

Você não pode usar esta Habilidade se estiver sob qualquer efeito de Medo.

Grito de Intimidação

Habilidade – Ação

Requisito: Nível 5, Grito de Guerra 1

Mana: 35

Descrição: Você pode dar um grito para intimidar seus inimigos. Todos os oponentes

que estiverem a até 10 metros à sua frente que tiverem uma Determinação menor do que a sua ficam *Paralisados* (veja Condições na página 169) por 2 turnos.

Esse é um efeito de Medo.

Guerreiro de Aço 2

Habilidade (Característica) – Suporte

Requisito: Nível 5, Guerreiro de Aço 1

Descrição: Você está extremamente acostumado a usar armaduras pesadas e se sente confortável quando verga uma. Você considera a FN de Qualquer armadura com a Característica Pesada como tendo FN-1 para todos os propósitos. Além disso, se alguma Habilidade ou situação anularem seu bônus de Defesa de Armadura, você ainda recebe metade do seu bônus normal (arredondado para cima) enquanto estiver utilizando uma armadura com a característica pesada (este efeito também se aplica à redução de dano oferecida pela armadura).

A redução de FN se acumula com a redução fornecida por Guerreiro de Aço 1.

Implacável

Habilidade (Característica) – Suporte

Requisito: Nível 5, Sem Escapatória

Descrição: Sempre que errar um ataque corporal, você causa metade do dano normal do ataque (arredondando para baixo).

Investida Forte

Habilidade – Suporte

Requisito: Nível 5, Golpe com Escudo

Descrição: Sempre que acertar uma manobra de encontrão usando um escudo, o alvo precisa vencer um teste de Força (Dificuldade igual à sua Determinação + a FN do escudo que você estiver usando) ou será derrubado. Alvos com o dobro do seu peso não são afetados. Um ataque com um escudo causa dano igual à Força + FN do escudo/Contusão.

Mestre de Armas 2

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisito: Nível 5

Descrição: Você é extremamente eficaz no uso de armas brancas. Sempre que acertar um ataque corporal adicione 3 ao dano do ataque.

Esse bônus de dano se acumula com o bônus fornecido por Mestre de armas 1.

Valor da Vitória

Habilidade (Característica) – Reação

Requisito: Nível 5

Descrição: Cada vez que você derrota um oponente (isso inclui se ele se render ou fugir após a batalha) você recupera 5 pontos de vida e 5 pontos de mana.

HABILIDADE FINAL

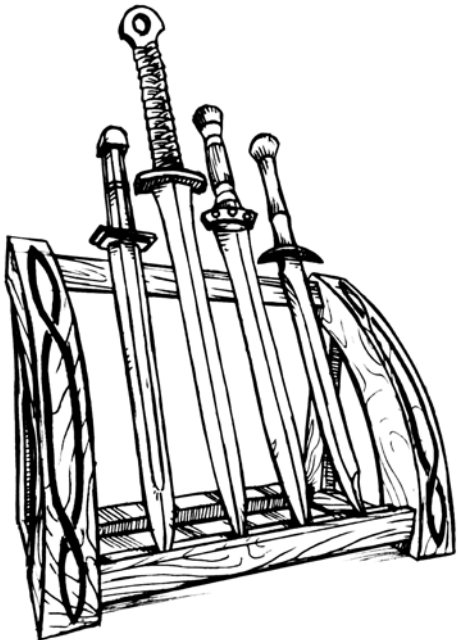
Mestre de Armas 3

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Nível 10, Mestre de Armas 2

Mana: 50

Descrição: Faça um ataque corporal contra uma criatura. Se o ataque acertar o alvo, ao invés do dano normal da arma, os Pontos de Vida atuais dele são reduzidos à metade. No caso de um sucesso crítico no ataque, o oponente é morto instantaneamente.



LADINO

SINGULAR MASCULINO: LADINO; SINGULAR FEMININO: LADINA; PLURAL MASCULINO: LADINOS; PLURAL FEMININO: LADINAS

BÔNUS DE ATRIBUTO:

Agilidade +1
Inteligência +1

HABILIDADE AUTOMÁTICA:

Gatuno

Habilidade – Suporte

Descrição: Você aprendeu com a dura vida nas ruas a sobreviver na selva urbana. Você nunca é considerado Inapto quando tentar furtar bolsos ou arrombar fechaduras usando um kit de arrombamento. Além disso, você rola +1d6 quando tentar escalar, se esconder e tentar passar despercebido.

DESCRIÇÃO

Ladinos são especialistas em atingir seus objetivos por qualquer meio necessário. Seja através de subterfúgios, truques, manipulação, contatos ou mesmo meios criminosos, os Ladinos sempre conseguem o que querem – e os bons Ladinos conseguem fazer isso e viver para contar a história!

Apesar de muitos verem os Ladinos com desconfiança, muitas vezes considerando seus meios pouco honrados ou mesmo vis, a grande maioria dos Ladinos de Cassiopéia atua ao lado da lei. Eles costumam trabalhar como batedores, espiões, investigadores e exploradores. Eles auxiliam ordens militares com informações sobre movimentos de tropas inimigas e obtendo informações secretas ou plantando informações falsas, usam suas redes de contatos para descobrir criminosos ou apurar veracidade de informações e são particularmente apreciados em exploração de ruínas e tumbas (particularmente comuns em Tebryn e nas Terras Secas, onde grandes civilizações ergueram imensos complexos que foram devastados ao logo dos séculos, durante a Revoada dos Dragões e o Expurgo) e na invasão de cavernas e complexos subterrâneos habitados por raças ou monstros hostis.

Muitos Ladinos também trabalham como marinheiros, piratas e corsários, assim como os Espadachins. Eles podem ser combatentes eficientes em condições onde agilidade, velocidade e versatilidade são mais importantes do que simples proeza marcial, como no convés de um navio.

É claro, muitos Ladinos usam seus conhecimentos e aptidões para cometer crimes. Além de um bom número de piratas, Ladinos são conhecidos por engrossarem bastante as fileiras de ladrões, embusteiros, atravessadores e traficantes de toda Cassiopéia.

RAÇAS

O modo de pensar e agir dos Ladinos se encaixa bem na mentalidade dos Faens, Goblins e Hamelins por fatores totalmente diversos. Enquanto Faens evitam confrontos diretos sempre que possível, tentando encontrar saídas pacíficas para qualquer situação, Goblins e Hamelins são famosos por sua covardia e modos traiçoeiros. Assim, enquanto os Faen geralmente se tornam bons batedores e espiões, Goblins e Hamelins geralmente preferem carreiras no mundo do crime, geralmente como gatunos. Metadilios, Humanos e Tailox, por outro lado, consideram os modos astutos com que os Ladinos lidam com qualquer situação uma maneira ideal de lidar com problemas, e muitos deles se tornam Ladinos, geralmente trabalhando como batedores, exploradores e (no caso dos Metadilios e Humanos) detetives ou (no caso dos Tailox) caçadores de recompensa.

HABILIDADES BÁSICAS

Acrobata

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você sempre rola +1d6 em seus testes de equilíbrio, salto, piruetas e coisas semelhantes. Além disso, você sofre apenas metade dos danos por queda.

Aparar

Habilidade (Técnica) - Suporte

Descrição: Você pode usar qualquer coisa que esteja em suas mãos para afastar e desviar golpes desferidos contra você. Enquanto estiver com um objeto em pelo menos uma das mãos, você recebe Defesa +1. Se estiver segurando uma objeto em ambas as mãos ou um objeto em cada mão você recebe Defesa +2.

Este e um bônus de Esquiva.

Armadilheiro

Habilidade (Técnica) – Ação

Descrição: Você se especializou em desarmar e preparar armadilhas. Você nunca é considerado Inapto para desarmar armadilhas e se tiver os materiais e o tempo necessários, você pode armar uma armadilha. Faça um teste de Inteligência: O resultado do teste será a dificuldade para a armadilha ser percebida e desarmada.

Ataque Aleijador

Habilidade (Técnica) – Ação

Mana: 20

Descrição: Faça um ataque corporal ou à distância, visando o quadril, joelho ou tornozelo do alvo, comprometendo sua locomoção e deixando um ferimento doloroso. Além de receber o dano normal pelo ataque, o alvo fica com seu Deslocamento reduzido em 1 e sempre que se deslocar ou fizer um teste de Movimentação sofre 10 pontos de dano.

Este é um efeito de sangramento.

Ataque Evasivo

Habilidade – Ação

Requisito: Evasão

Mana: 10

Descrição: Você realiza um ataque seguido de uma movimentação errática para confundir seu oponente. Faça um ataque baseado em Agilidade. Se acertar, o alvo realiza seus ataques contra você como se fosse Inapto durante o próximo turno. Se o ataque for à distância e houver alguma cobertura à disposição, você pode se esconder tornando impossível para o alvo lhe atacar enquanto ele não o ver primeiro.

Ataque Redirecionado

Habilidade (Técnica) – Reação

Requisito: Evasão

Descrição: Quando um oponente errar um ataque corporal contra você, você pode direcionar o ataque dele para outro alvo. O novo alvo precisa estar adjacente a você ou ao oponente que errou o ataque. Esse ataque acerta automaticamente – sem chance de errar ou de ser um sucesso decisivo.

Esta Habilidade só pode ser usada uma vez por rodada.

Combate com Duas Armas 1

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Você treinou para usar duas armas em combate de forma eficiente. Você pode fazer até dois ataques corporais, cada ele com uma arma diferente (incuindo ataques desarmados) desde que pelo menos uma das armas tenha uma FN igual à metade (ou menos) do que a Força do personagem.

Especial: Se você utilizar uma Habilidade de Ação, seus efeitos se aplicam a apenas um dos seus ataques – mas você ainda pode fazer um ataque normal com a outra arma no mesmo turno, antes ou depois de utilizar a Habilidade de Ação.

Contatos no Crime

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Você possui muitos contatos entre os criminosos – pequenos e grandes. Com isto você pode descobrir informações privilegiadas ou comprar e vender mercadoria roubada.

Obviamente o mestre poderá restringir informações se isso for atrapalhar o andamento ou a trama da campanha, e você nem sempre será capaz de encontrar qualquer item à disposição em qualquer lugar – mas o mercado negro nas grandes cidades costuma estar abastecido de praticamente qualquer item disponível na campanha.

Criminosos pagarão metade do preço normal de qualquer item que você quiser vender – desde que tenham dinheiro para tanto – e venderão itens com um custo um terço menor do que o normal. Itens proibido ou controlados, no entanto, podem ser extremamente caros. Informações terão um preço dependendo da importância e dificuldade de obtê-las, de acordo com a vontade do Mestre.

Corte Arterial

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Ataque Aleijador

Mana: 30

Descrição: Faça um ataque corporal com uma arma de corte ou perfuração. Se acertar, a vítima começará a sangrar, perdendo 10 Pontos de Vida no início de cada um de seus turnos.

Este é um efeito de sangramento.

Eloquente

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você tem um talento de convencer ou comover outras pessoas apenas falando do jeito certo. Você recebe +1d6 em todos os seus testes para persuadir, mentir, perceber mentiras, intimidar ou em qualquer outra interação social.

Evasão

Habilidade (Técnica) – Reação

Mana: 20

Descrição: Se o seu inimigo fizer um ataque corporal e acertar, você pode declarar evasão, e obrigar o inimigo a rolar novamente o teste de ataque. Você pode escolher com qual dos resultados o oponente vai ficar. Esta Habilidade só pode ser usada uma vez por turno.

Falhas da Armadura

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Você sabe como acertar ataques entre as frestas e falhas das armaduras do inimigo. Ignore sempre o bônus de armadura da defesa do oponente.

Flanquear

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Você prefere atacar seus alvos quando eles estão desatentos – e é muito eficiente fazendo isso! Sempre que você e pelo menos mais um aliado estiverem em alcance corporal de um oponente, você considera aquele oponente *Despreparado* em relação a você (ver Condições, pág. 169).

Você só pode flanquear um alvo por turno. Se 2 ou mais adversários estiverem adjacentes a você e a um aliado ao mesmo tempo, você deve definir qual deles vai flanquear.

Flexível

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você tem o corpo muito flexível, capaz de se dobrar, esticar e espremer de maneiras extremas. Você pode passar por aberturas como se tivesse apenas metade do seu tamanho, consegue escorregar para fora de grilhões e amarras com facilidade, pode se esticar e dobrar de modos a alcançar pontos de apoio difíceis numa escalada além de ser mais ágil quando corre e escapa de obstáculos, recebendo um bônus de +2 em qualquer teste que envolva esse tipo de circunstância.

Especial: Armaduras com a Característica Pesada impedem que você receba os bônus por esta Habilidade.

Furtivo

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você é particularmente discreto quando quer. Você pode rolar +1d6 quando fizer testes para se mover em silêncio, se esconder, camuflar, ou usar disfarces.

Golpes Rápidos

Habilidade (Técnica) – Ação

Mana: 30

Descrição: Você pode fazer 2 ataques corporais com uma arma que esteja empunhando com apenas 1 mão ou com um de seus ataques desarmados.

Mestre das Adagas 1

Habilidade (Técnica) – Ação

Descrição: Você se especializou em arremessar armas pequenas de forma eficiente. Você pode arremessar 2 armas com a característica Arremesso e FN 1.

Mestre das Adagas 2

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Mestre das Adagas 1

Descrição: Você refinou sua técnica de arremesso de pequenos objetos. Você pode arremessar até 4 armas com a característica Arremesso e FN 1.

Movimentos Evasivos

Habilidade – Suporte

Requisito: Acrobata

Descrição: Você ganha +1 na sua defesa para cada 2 pontos que tiver em Agilidade. Esta habilidade só funciona se você estiver sem armadura.

Esse é um bônus de Esquiva.

Malabarista

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Você tem uma ótima coordenação para jogar e pegar objetos no ar. Além de poder realizar malabarismos – mesmo usando objetos perigosos como adagas ou tochas – como entretenimento, você recebe +2 em todas as suas jogadas para arremessar objetos e +1 na Defesa contra ataques à distância. Esse bônus de Defesa conta como Esquiva.

Truque Sujo

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Evasão

Mana: 10

Descrição: Quando estiver em distância corporal do oponente e ele estiver te vendo, faça um Confronto de Inteligência contra o alvo. Se você tiver um resultado igual ou maior do que o do oponente nesse teste, você realiza um truque sujo (joga areia nos olhos do oponente, joga um pano em seu rosto, enrola uma corda em suas pernas, etc.) fazendo com que o alvo fique confuso ou desequilibrado, não podendo realizar nenhuma ação no próximo turno, e sendo considerado Desprevenido por 1turno.

HABILIDADES AVANÇADAS

Camuflagem

Habilidade – Suporte

Requisito: Nível 5, Furtivo

Descrição: Você pode se camuflar em florestas usando galhos, folhas e lama, ou nas sombras de becos e ruas usando uma capa preta e talvez fuligem ou barro. Quando puder usar o ambiente a seu favor dessa forma, você pode rolar +1d6 nos testes para se esconder.

Combate com Duas Armas 2

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisito: Nível 5, Combate com Duas Armas 1.

Descrição: Como em Combate com Duas Armas 1, mas você pode usar duas armas com a mesma FN.

Especial: Se você utilizar uma Habilidade de Ação, seus efeitos se aplicam a apenas um dos seus ataques – mas você ainda pode fazer um ataque normal com a outra arma no mesmo turno, antes ou depois de utilizar a Habilidade de Ação.

Emboscar

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Nível 5, Camuflagem

Mana: 20

Descrição: Você se especializou em emboscar inimigos incapazes de percebê-lo. Quando fizer um ataque à distância contra um alvo *Desprevenido* (ver Condições, pág. 169), faça imediatamente um Confronto com sua Agilidade versus Inteligência do alvo. Se o seu resultado for mais alto do que o do alvo, ele não consegue perceber de onde veio o ataque, tornando impossível para o alvo lhe atacar (ou mesmo ter uma ideia aproximada da sua posição, a menos que ela seja óbvia) enquanto você permanecer escondido.

En Passant

Habilidade (Técnica) – Reação

Requisito: Nível 5, Flanquear

Descrição: Se um alvo que está adjacente a você tentar se afastar ou se levantar, você pode imediatamente fazer uma ação normal (sem Habilidades de Ação) contra ele. O alvo é considerado *Despreparado* contra essa ação (ver Condições, pág. 169).

Explorar Surpresa

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Nível 5, Flanquear

Mana: 20

Descrição: Faça um ataque contra um alvo *Despreparado* (ver Condições, pág. 169). Esse ataque causa o dobro do dano normal.

Improvisação Ladina

Habilidade – Suporte

Requisito: Nível 5

Descrição: Você pode pegar garrafas quebradas, lascas de madeira ou osso, pedaços de vidro ou mesmo de gelo e usar como se fosse uma adaga. Em geral uma adaga improvisada dessa forma se torna inútil depois de um ataque.

Você também pode montar ou desarmar armadilhas e abrir fechaduras sem ter os materiais apropriados, desde que possa improvisar gazuas ou ferramentas – com agulhas, galhos, lascas de pedra, pedaços de armas, etc.

Mestre das Adagas 3

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Nível 5, Mestre das Adagas 2

Descrição: Você é um mestre da técnica de arremessar pequenos objetos! Você pode arremessar até 6 armas com a característica Arremesso e FN 1.

Passo Leve

Habilidade (Técnica) Reação

Requisito: Nível 5, Furtivo

Mana: 10

Descrição: Sempre que você fizer um teste para mover-se em silencio, se esconder ou camuflar ou bater carteiras você pode rolar novamente 1 dos dados.

Você pode escolher com qual dos resultados vai ficar.

Esta Habilidade só pode ser usada uma vez por turno.

Ripostar

Habilidade (Técnica) – Reação

Requisito: Nível 5, Ataque Redirecionado

Descrição: Você está sempre atento à guarda do oponente, esperando uma falha para contra-atacar de modo oportuno. Sempre que um oponente fizer um ataque contra você e errar, você pode imediatamente fazer um ataque normal contra aquele oponente.

Trapaceiro Impecável

Habilidade (Característica) – Suporte

Requisito: Nível 5, Eloquente

Descrição: Você está acostumado a enganar e mentir, e seu raciocínio se tornou tão condicionado a extrapolar situações rapidamente que até ler (ou mesmo dominar) sua mente é mais difícil! Sua Inteligência é considerada o dobro em Confrontos para tentar esconder ou dissimular a verdade e para calcular sua Determinação contra magias e efeitos que tentem ler sua mente ou perceber suas intenções.

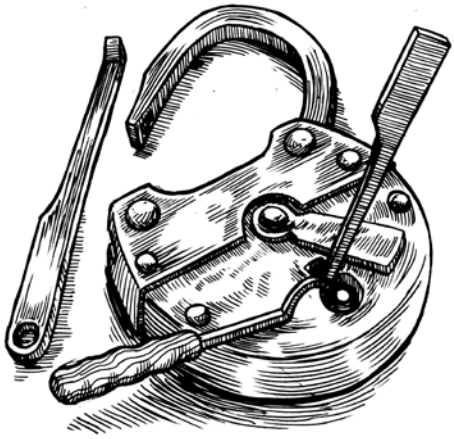
HABILIDADE FINAL

Mestre Especialista

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisito: Nível 10

Descrição: Sempre que uma Habilidade oferecer um bônus de +1d6 em uma determinada ação, você recebe +2d6 para aquela ação ao invés disso.



PALADINO

SINGULAR MASCULINO: PALADINO; SINGULAR FEMININO: PALADINA; PLURAL MASCULINO: PALADINOS; PLURAL FEMININO: PALADINAS

BÔNUS DE ATRIBUTO:

Força +1
Vontade +1

HABILIDADE INICIAL:

Mestre de Armas 1

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Você é particularmente eficiente no uso de armas brancas. Sempre que realizar um ataque corporal bem sucedido, adicione 3 ao dano do ataque.

DESCRIÇÃO

O Paladino é um guerreiro movido por um conjunto de códigos de conduta que usa para disciplinar seu espírito e realizar feitos que muitos veriam como sobrenaturais.

A maioria dos Códigos de um Paladino são autoimpostos; regras de conduta sob as quais ele escolhe viver considerando que são o único caminho realmente digno de existir ou para expiar algum grande erro que cometeu e não deseja jamais repetir. Alguns, no entanto, carregam códigos impostos por forças externas, como dogmas espirituais determinados por uma crença da qual ele comunga ou princípios sob os quais o Paladino deve viver por fazer parte de uma ordem. De toda forma, esses Códigos exigem uma grande disciplina para serem observados completamente a cada momento, o que fortalece grandemente à vontade e o espírito do Paladino no processo.

Alguns Paladinos vivem sob um único Código, estando ligados apenas a uma obrigação específica, enquanto outros adotam vários Códigos em uma tentativa de se aperfeiçoar e se tornar cada vez mais puros, dignos ou simplesmente por possuírem uma índole que naturalmente os leva em direção a eles. Não há limites para o número de Códigos que cada Paladino pode possuir, mas obviamente, quanto mais Códigos um Paladino precisa observar, mais limitado ele fica em relação aos rumos que pode tomar diante de uma determinada situação – e alguns deles podem gerar conflitos (por exemplo, um Paladino com o Código da Honestidade e o Código da Coragem diante de uma situação em que apenas uma mentira poderia salvar a vida de um indefeso) o que pode quebrar o espírito de um Paladino permanentemente, caso não consiga seguir os ditames de um ou mais de seus Códigos.

Apesar de todos os Paladinos serem, obviamente, honrados, isso não significa que não possam ser malignos. Tiranos que impões sua força sobre os mais fracos podem perfeitamente seguir o Código da Lealdade, estando cercado de impiedosos (e fiéis) aliados, e guerreiros sanguinários que seguem estritamente o Código da Coragem são inimigos absolutamente terríveis no campo de batalha. Mas, é claro, estas são exceções à regra. Em geral, Paladinos são heróis que lutam pela manutenção do Status Quo, pela defesa dos inocentes e pela manutenção das leis.

Muitas ordens de Paladinos exigem que seus membros observem obrigatoriamente um Código específico, ao menos – todos os Paladinos da Ordem da Espada de Mirah precisam seguir o Código da Justiça, e a Hoste de Hadorn é formada por Paladinos que seguem o Código da Coragem – e a observação desses Códigos é ostensivamente ensinada aos escudeiros que desejam ingressar na Ordem, enquanto outras são mais flexíveis – os Paladinos da Mão Ígnea precisam seguir o Código da Honestidade ou o Código da Lealdade e os Faris exigem que seus membros sigam o Código da Cortesia ou

o Código da Lealdade, apesar deles comumente seguirem ambos – e são, geralmente, menos severos em suas doutrinas.

RAÇAS

Anões, Firas e Jubans, com suas culturas estruturadas em torno de ideais de honra e valor são um terreno fértil para o surgimento de Paladinos. De fato, essas raças possuem poderosas ordens de Paladinos – nenhuma delas tão grande quanto a Espada de Mirah, mas membros dessas três raças estão fortemente presentes nessa Ordem em conjunto com os Humanos que originalmente a fundaram.

Os Astérios, com sua disciplina militar e seus ideais simples também são comuns entre as ordens de Paladinos, e muitos membros das ordens de Parband são Astérios. Além disso, eles formam o grosso da Armada da Aurora, a organização militar mais reconhecida de Arkânia, que, apesar de não ser uma ordem de Paladinos, é formada majoritariamente por essa Classe.

HABILIDADES BÁSICAS

Austeridade

Habilidade (Característica) – Suporte

Requisito: Código da Honestidade

Descrição: Sua integridade e retidão são tão inabaláveis que é impossível para outros influenciarem suas decisões. Você é imune a efeitos mentais (mas não Ilusões ou efeitos de Medo) e tentativas de influenciar sua opinião com persuasão e manipulação.

Cavaleiro Experiente

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Você passou muito tempo com animais de montaria e conhece seus hábitos, características e como lidar com eles. Você recebe +1d6 em todos os seus testes referentes à criaturas com a Habilidade Montaria – incluindo cavalgar, treinar e atacar.

Código da Coragem

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Um Paladino nunca teme a morte, principalmente na proteção dos indefesos. Você nunca pode fugir de uma luta justa e deve sempre proteger os mais fracos – com a vida, se necessário. Você é imune a todos os efeitos de Medo.

Código da Cortesia

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você se porta de maneira cortês e exala uma aura de autoconfiança e nobreza que inspira aqueles ao seu redor. Você sempre trata os nobres com o respeito que eles merecem e os seus inferiores com a cortesia devida.

Você recebe Vontade +1, todos os seus aliados num raio de 1 metro por ponto de Vontade que você tiver também recebem +1 na Vontade.

Código da Honestidade

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você sempre cumpre suas promessas, não importa quão difícil isso seja, e preza a verdade acima de tudo, emanando uma aura de honestidade que deixa desconfortáveis aqueles que escondem a verdade.

Você sempre saberá quando alguém estiver mentindo. Nem sempre omitir é mentir, depende das intenções da pessoa que está omitindo. Mentir é passar informações erradas propositalmente.

Código da Justiça

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você confia nas leis para se apoiar e possui uma crença inabalável na ordem. Você sempre respeita as leis vigentes nos locais onde está e não permite que outros as descumpram impunemente. Sua fé na ordem faz com que criaturas geradas no caos se sintam repelidas por você.

Todo demônio, morto-vivo ou espírito deve ser bem sucedido em um teste Vontade (Dificuldade igual à sua Determinação) ou não será capaz de se aproximar ou atacar você. Criaturas desses tipos com Mente Vazia fazem seus testes de baseados em Força, e se falhar serão completamente destruídas.

Código da Lealdade

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você nunca ataca um combatente que já está derrotado, nem luta ou permite que outros lutem de forma injusta ou com deslealdade, e jamais trai ou permite que outros traiam aqueles que confiam em você.

Você recupera o dobro de Pontos de Vida (por descanso, através de poções, magias, etc.) e é imune a venenos e doenças naturais ou mágicas.

Combate Montado

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisito: Cavaleiro Experiente

Descrição: Sempre que fizer um ataque corporal enquanto estiver sobre uma montaria, acrescente +6 de dano ao ataque.

Combate Tático

Habilidade (Técnica) – Reação

Descrição: Se você derrotar um oponente com um ataque corporal, você pode imediatamente realizar outro ataque corporal normal (sem usar qualquer Habilidade de Ação).

Defletor

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Você está acostumado a se defender de projéteis. Enquanto estiver empunhando uma arma corporal de duas mãos, duas armas corporais ou um escudo, você recebe +2 no seu bônus de Bloqueio contra ataques à distância.

Esse bônus de Defesa é considerado um bônus de Bloqueio.

Égide

Habilidade (Técnica) – Reação

Requisito: Código da Coragem

Mana: 15

Descrição: Você sempre está pronto para se interpor diante do perigo. Se um ataque ou magia for atingir um alvo adjacente a você, você pode se interpor e sofrer o ataque no lugar do alvo original. Você sofre apenas metade do dano do ataque ou magia, mas sofre quaisquer outros efeitos normalmente.

Estabilidade

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você gosta de ter os dois pés solidamente plantados no chão – e faz isso muito bem! Você sempre rola +1d6 em todos os seus testes de evitar quedas e manter o equilíbrio.

Grito de Guerra 1

Habilidade – Ação

Mana: 10

Descrição: Você pode dar um grito fervoroso que motiva todos seus aliados. Você e todos os aliados que estiverem em um raio de 5 metros recebem +1 em todas as rolagens até o final da batalha. Além disso, remova todos os efeitos de Medo de todos os aliados dentro da área dessa Habilidade.

Você não pode usar esta Habilidade se estiver sob qualquer efeito de Medo.

Guerreiro de Aço 1

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você está acostumado a usar armaduras pesadas. Você considera a FN de qualquer armadura com a Característica Pesada como tendo FN-1 para todos os propósitos.

Justiça Final 1

Habilidade (Técnica) – Ação
Requisito: Código da Justiça
Mana: 25
Descrição: Você pode fazer um ataque corporal que, se acertar, causa o dobro do dano normal, ou o triplo do dano normal se a criatura for um demônio, morto-vivo ou espírito.

Montaria Especial 1

Habilidade – Suporte
Requisito: Código da Cortesia
Descrição: Um animal especial foi atraído pela aura de nobreza que você exala. Ele é extremamente fiel e fará de tudo para protegê-lo. Com assovios e sons você consegue pedir para que ele faça ações simples. Além disso, ele tem 10 Pontos de Vida a mais do que um animal comum de seu tipo.

Você pode escolher entre um Cavalo de Guerra, um Pônei de Guerra ou um Camelo de Guerra. Se sua montaria morrer, outro animal do mesmo tipo será atraído em seu lugar assim que você estiver em uma região em que esse tipo de animal seja comum.

Montaria Especial 2

Habilidade – Suporte
Requisito: Montaria Especial 1, Código da Coragem
Descrição: Sua montaria especial foi tocada pela sua aura de coragem e tornou-se ainda mais ligada a você. Sua montaria é totalmente imune a efeitos mentais e efeitos de Medo, e recebe +10 Pontos de Vida.

Motivar

Habilidade (Técnica) – Ação
Requisito: Código da Lealdade
Mana: 30
Descrição: Você profere palavras de encorajamento que inspiram seus aliados, recuperando sua moral e vontade. Todos os aliados num raio de 1 metro por ponto de Vontade que você tiver e que puderem lhe ouvir recuperam imediatamente 10 Pontos de Vida e quaisquer efeitos de Medo que os estiver afetando é removido.

Estes efeitos não afetam o personagem usando essa Habilidade.

Nocautear

Habilidade (Técnica) – Ação
Mana: 10
Descrição: Faça um ataque corporal que cause dano por Contusão. Se acertar, além de sofrer o dano normal do ataque, o alvo fica *Paralisado* (veja Condições na página 169) por 1 turno.

Parede de Escudos

Habilidade (Técnica) – Suporte
Descrição: Você está acostumado a lutar em grupo e usar seu escudo para proteger seus aliados. Enquanto você estiver usando um escudo, todos os aliados adjacentes a você recebem um bônus de +1 na Defesa.

Este é um bônus de Bloqueio.

Sem Escapatória

Habilidade (Técnica) – Reação
Requisito: Combate Tático
Descrição: Se um oponente que está adjacente a você tentar se afastar ou se levantar, você pode imediatamente fazer um ataque corporal normal contra ele. Se acertar, além de sofrer o dano normal pelo ataque, o oponente não poderá se movimentar neste turno.

Habilidades Avançadas

Banir

Habilidade (Técnica) – Ação
Requisito: Nível 5, Código da Justiça
Mana: 30
Descrição: Sua crença na ordem natural das coisas é tão arrebatadora que você é capaz de purgar criaturas geradas do caos. Tocando uma criatura do tipo morto-vivo, demônio ou espírito, você pode destruí-las (no caso de mortos-vivos e espíritos) ou bani-las de volta aos seus planos de origem (no caso de demônios) a menos que passem em um teste de Vontade (Dificuldade igual à sua Determinação). Criaturas desses tipos com Mente Vazia não podem resistir a esse efeito e são automaticamente destruídas ou banidas.

Comando Heroico

Habilidade (Técnica) – Ação
Requisito: Nível 5, Motivar
Mana: 30
Descrição: Você ordena uma palavra a um aliado (pule, resista, viva, acerte, etc.) e o

alvo realiza imediatamente aquela ação. A ordem não pode ser negativa (falhe, morra, caia, etc.). O alvo ainda rola seu teste normalmente, apenas para verificar a possibilidade de um sucesso crítico – qualquer outro resultado (mesmo uma falha crítica) é considerado um sucesso normal.

Coração da Batalha

Habilidade (Característica) – Reação

Requisito: Nível 5

Descrição: Quando sofrer algum dano proveniente de um ataque, Magia, ou Música você recupera 5 Pontos de Mana.

Você só pode usar esta Habilidade uma vez por turno.

Destemor

Habilidade (Característica) – Suporte

Requisito: Nível 5, Código da Coragem

Descrição: Sua coragem o impulsiona em situações de perigo para si e para seus companheiros. Sempre que for realizar um teste que represente um risco direto para você ou para um amigo (incluindo praticamente todas as situações de combate), você soma +2 ao resultado de todas as suas rolagens.

Grito de Guerra 2

Habilidade – Ação

Requisito: Nível 5, Grito de Guerra 1

Mana: 15

Descrição: Você pode dar um grito fervoroso que motiva todos seus aliados. Você e todos os seus aliados em um raio de 10 metros recebem +2 em todas as rolagens até o final da batalha. Além disso, remova todos os efeitos de Medo de todos os aliados dentro da área dessa Habilidade.

Você não pode usar esta Habilidade se estiver sob qualquer efeito de Medo.

Guerreiro de Aço 2

Habilidade (Característica) – Suporte

Requisito: Nível 5, Guerreiro de Aço 1

Descrição: Você está extremamente acostumado a usar armaduras pesadas e se sente confortável quando verga uma. Você considera a FN de Qualquer armadura com a Característica Pesada como tendo FN-1 para todos os propósitos.

Essa redução se acumula com a redução fornecida por Guerreiro de Aço 1.

Implacável

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisito: Nível 5, Sem Escapatória

Descrição: Sempre que errar um ataque corporal, o alvo sofre metade do dano normal do ataque (arredondando para baixo).

Justiça Final 2

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Nível 5, Justiça Final 1

Mana: 50

Descrição: Você pode fazer um ataque corporal que, se acertar, causa o triplo do dano normal ou o quádruplo se a criatura for um demônio, morto-vivo ou espírito.

Montaria Especial 3

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisito: Nível 5, Montaria Especial 2, Código da Honestidade

Descrição: Sua montaria desenvolveu um vínculo profundo com você, permitindo que você veja pelos olhos dela apenas se concentrando. Ela também recebe +1 em Força e +1 em Vontade e é capaz de enxergar criaturas invisíveis.

Valor da Vitória

Habilidade (Característica) – Reação

Requisito: Nível 5

Descrição: Cada vez que você derrota um oponente (isso inclui se ele se render ou fugir após a batalha) você recupera 5 pontos de vida e 5 pontos de mana.

HABILIDADE FINAL

Integridade

Habilidade (Característica) – Reação

Requisito: *Nível 10, Dois Códigos Quaisquer*

Mana: 10

Descrição: Sua inflexibilidade moral é tanta, que você não se dá por vencido nem diante da morte certa. Quando um ataque, magia, música ou técnica reduziriam seus Pontos de Vida a ponto de deixá-lo "Por Um Fio" (ver pág, 15), você ignora totalmente seu dano e quaisquer outros efeitos.

Essa Habilidade não tem efeito em venenos, doenças ou fatores ambientais que causem dano.

PATRULHEIRO

SINGULAR MASCULINO: PATRULHEIRO;
SINGULAR FEMININO: PATRULHEIRA;
PLURAL MASCULINO: PATRULHEIROS;
PLURAL FEMININO: PATRULHEIRAS

BÔNUS DE ATRIBUTO:

Agilidade +1
Inteligência +1

HABILIDADE AUTOMÁTICA:

Arqueria

Habilidades (Característica) – Suporte

Descrição: Você recebe +2 em todos os seus ataques à distância (incluindo arremessos) e em testes envolvendo Arcos, Bestas, Prodds e fundas de todos os tipos. Você sabe como consertar essas armas e como fabricar a munição para elas.

Especial: para consertar as armas ou fabricar a munição, você deve ter as matérias primas adequadas e as ferramentas, com isso faça um teste de Inteligência, a dificuldade é 10 (o Mestre pode aumentar a dificuldade no caso de consertos muito complexos ou de uma fabricação do zero).

DESCRIÇÃO

Patrulheiros são uma classe versátil, que atua em vários campos diferentes. Apesar da maioria dela ser composta por caçadores, rastreadores e guardiões de áreas florestais, muitos Patrulheiros são arqueiros de exércitos ou milícias, exploradores de regiões remotas, caçadores de recompensas e domadores de animais.

A maioria dos Patrulheiros está intrinsecamente ligada às regiões selvagens, preferindo atuar em florestas, pântanos, bosques, selvas e regiões montanhosas, onde podem usar o ambiente para abater presas à distância, montar armadilhas com facilidade e rastrear de modo eficiente. De fato, muitos Patrulheiros não gostam das regiões urbanas, com gente demais, cheiros demais, rastros demais e regras demais. A liberdade das regiões florestais geralmente faz parte de um Patrulheiro tanto quanto um bom arco, e a grande maioria deles possui uma profunda ligação com a natureza, geralmente de forma reverente.

No entanto, por mais que essa seja a regra, há uma boa quantidade de exceções. Patrulheiros podem ser encontrados em cidades, trabalhando como caçadores de recompensa, dedicando-se a caçar criminosos ao invés de criaturas selvagens ou como guardas e vigias, com suas habilidades focadas em percepção e uso de arcos. Além disso, muitos Patrulheiros concentram seu treinamento apenas no manejo do arco e ingressam nas linhas de arqueiros de exércitos, milícias ou companhias mercenárias.

Enquanto Druidas geralmente usam Companheiros Animais como sentinelas e vigias, e Xamãs geralmente possuem ligações quase familiares com seus Companheiros Animais, a maioria dos Patrulheiros usa essas criaturas como uma ferramenta. Muitos, claro, criam poderosos vínculos afetivos com seus Companheiros, e podem manter um mesmo Companheiro Animal por muitos anos. A maioria, porém, possui Companheiros Animais por curtos períodos de tempo, geralmente pela duração de uma tarefa, devolvendo-o à natureza depois disso. Em áreas selvagens que não conhecem bem o bastante, é comum que um Patrulheiro convoque uma criatura da região para lhe servir como guia, enquanto caçadores de recompensa geralmente usam Companheiros Animais para obter informações de seus alvos ao planejar a captura. Muitos convocam Companheiros Animais para apenas uma tarefa, como um pássaro para lhe fornecer informações sobre uma área, um animal de hábitos noturnos para servir de vigia por uma noite

ou um animal de montaria para levá-lo a um determinado destino, e alguns Patrulheiros menos escrupulosos usam predadores para auxiliá-los em combates mais perigosos. A maioria dos Patrulheiros, no entanto, prefere não envolver animais em tarefas perigosas, dado seu profundo respeito pela natureza.

É comum, também, que um Patrulheiro mantenha um Companheiro Animal por mais tempo se dedicar-se a uma mesma tarefa com frequência. Caçadores muitas vezes estão acompanhados de lobos ou águias, enquanto guardas e vigias costumam ter corujas, morcegos e felinos ao seu lado, e a maioria dos caçadores de recompensa usa cães e ratazanas para seguir seus alvos. Muitos acabam se afeiçoando a esses animais, e os mantém por perto mesmo quando sua tarefa foi cumprida, quase como animais de estimação.

Além disso, muitos Patrulheiros mantêm animais de montaria como Companheiro Animal, o que lhes garante um meio rápido e seguro de transporte em uma emergência.

RAÇAS

Patrulheiros são comuns entre praticamente todas as raças de Drakon. Com efeito, esta é a Classe mais amplamente distribuída entre todas as culturas conhecidas. Elfos, Faens e Faunos são, possivelmente, as raças com os mais proeminentes Patrulheiros, graças a sua ligação intrínseca com a natureza. Em geral, essas raças concentram-se em Habilidades de sobrevivência, mas os Elfos e Faunos geralmente dedicam uma boa quantidade de treinamento no uso de arcos, enquanto os Faens preferem se dedicar a Habilidades furtivas. De modo semelhante, os Goblins e Metadilios geralmente preferem Habilidades ligadas à Furtividade, e são particularmente conhecidos pelo seu uso de armadilhas e emboscadas. Efetivamente, a maioria das guardas do reino de Bryne é formada por rastreadores especializados em táticas de guerrilha. Draconianos e Tailox costumam dedicar boa parte de seu treinamento no uso de armadilhas, assim como rastreio, já que a maioria dos Patrulheiros dessas duas raças costuma se tornar caçadores de recompensas. Orcs Patrulheiros geralmente dedicam-se a Habilidades de detecção e rastreio, e formam o grosso dos batedores, sentinelas e caçadores das Terras Secas. Enquanto isso, sob as ondas dos mares de Drakon, Grotons e Tritões possuem muitos Patrulheiros, mas enquanto os Grotons se dedicam primariamente a Habilidades ligadas à sobrevivência, os Tritões são conhecidos por suas capacidades como caçadores e domadores, e quase todos os Patrulheiros da raça possuem Companheiros Animais.

HABILIDADES BÁSICAS

Acrobata

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você sempre rola +1d6 em seus testes de equilíbrio, salto, piruetas e coisas semelhantes. Além disso, você sofre apenas metade dos danos por queda.

Armadilheiro

Habilidade (Técnica) – Ação

Descrição: Se encontrar armadilhas, você pode fazer testes de Inteligência para desarmá-las. Além disso, se tiver os materiais e o tempo necessários, você pode armar uma armadilha. Faça um teste de Inteligência: O resultado do teste será a dificuldade para a armadilha ser percebida e desarmada.

Ataque Aleijador

Habilidade (Técnica) – Ação

Mana: 20

Descrição: Faça um ataque corpo-a-corpo ou à distância visando o quadril, joelho ou tornozelo do alvo, comprometendo sua locomoção e deixando um ferimento doloroso. Além de receber o dano normal pelo ataque, o alvo fica com seu Deslocamento reduzido em 1 e sempre que se deslocar ou fizer um teste de Movimentação sofre 10 pontos de dano.

Esse é um efeito de Sangramento.

Benção de Ellenis

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você é capaz de se comunicar com qualquer Besta do tipo Mamífero, Ave, Réptil ou Peixe. Essa comunicação é rudimentar, baseada nas capacidades da criatura em questão. Além disso, você receber +2 em todas as rolagens envolvendo essas criaturas e poder alterar o temperamento delas em 1 passo (Furioso ou Cruel para Agressivo, Agressivo para Sobrevivente, Sobrevivente para Pacífico e Pacífico para Covarde ou vice-versa) com um teste de Vontade (Dificuldade igual à Determinação do alvo) – esse efeito não funciona em animais com temperamento Servo ou Protetor.

Animais selvagens só irão aceitar "conversar" se tiverem temperamento pacífico ou sobrevivente, a menos que estejam aprisionados ou encurralados de alguma forma.

Caçador de [Criatura]

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisito: Armadilheiro

Descrição: Você se especializou em caçar um tipo de criatura. Escolha entre Humanoides, Trogloditas, Bestas ou Esfinges. Você sempre causa +2 pontos de dano em todos os ataques contra este tipo de criatura. Além disso, você recebe +2 em todos os seus testes relacionados a esse tipo de criatura.

Chuva de Flechas

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Flechas Rápidas

Mana: 30

Descrição: Você pode atirar até 4 flechas em um só ataque em múltiplos oponentes. Faça uma rolagem para cada flecha, que devem ter alvos diferentes.

Companheiro Animal 1

Habilidade – Suporte

Descrição: Você possui uma ligação de fidelidade com um animal. Escolha uma Besta dos tipos Mamífero, Ave, Réptil ou Peixe e faça um teste de Vontade (Dificuldade igual à soma de todos os atributos do animal +1 para cada metro de tamanho que o animal tiver). Se passar no teste, o animal escolhido será atraído para você e lhe será fiel até a morte (ele passa a ter o temperamento Protetor). Se o animal morrer, você pode tentar atrair outro animal – que não precisa ser do mesmo tipo escolhido anteriormente – fazendo o mesmo teste. Este teste pode ser realizado 1 vez por dia. Você pode atrair 1 animal de cada vez com essa Habilidade.

Especial: Se essa Habilidade for escolhida durante a criação do personagem, o animal já estará com você, sem a necessidade de qualquer teste para atraí-lo, desde que a dificuldade para atraí-lo seja menor do que a soma dos Atributos do personagem.

Companheiro Animal 2

Habilidade – Suporte

Requisito: Companheiro Animal 1

Descrição: Seu Companheiro Animal recebe +1 em 2 Atributos à sua escolha, +5 Pontos de vida e +5 Pontos de Mana. Além disso, seu Companheiro Animal recebe uma Habilidade do tipo Técnica à sua escolha (desde que faça sentido; o Mestre tem a palavra final sobre o assunto).

Disparo Forte

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Retesar Eficiente

Mana: 10

Descrição: Faça um ataque à distância. Se acertar, some +8 ao dano da arma.

Disparo Certeiro

Habilidade (Técnica) – Ação

Mana: 10

Descrição: Você realiza um ataque à distância rolando +1d6.

Espírito Animal

Habilidades (Técnica) – Suporte

Descrição: Seu espírito possui a forma de um animal. Escolha um Espírito Animal para ser seu guia. Essa escolha é permanente e não pode ser mudada posteriormente.

Veja a descrição dos Espíritos Animais na pág. 143.

Evasão

Habilidade (Técnica) – Reação

Mana: 20

Descrição: Se o seu inimigo fizer um ataque corporal e acertar, você pode declarar evasão, e obrigar o inimigo a rolar novamente o teste de ataque. Você pode escolher com qual dos resultados o oponente vai ficar.

Você só pode usar esta Habilidade 1 vez por turno.

Falhas da Armadura

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Você sabe como acertar ataques entre as frestas e falhas das armaduras do inimigo. Ignore sempre o bônus de armadura da defesa do oponente.

Flechas Rápidas

Habilidade (Técnica) – Reação

Mana: 20

Descrição: Após fazer um ataque normal usando um arco, você pode fazer imediatamente outro ataque normal com o arco.

Especial: Esta Habilidade só pode ser usada 1 vez por turno.

Furtivo

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você é particularmente discreto quando quer. Você pode rolar +1d6 quando fizer testes para se mover em silêncio, se esconder, camuflar, ou usar disfarces.

Herbalismo

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisito: Sabedoria Selvagem

Descrição: Você pode rolar testes de Inteligência para criar poções básicas. Além disso, enquanto estiver em um ambiente selvagem, você e seus aliados não são afetados por doenças e venenos de origem natural – seus aliados passam a ser imunes depois de um dia inteiro que estiverem com você (desde que eles aceitem suas dicas do que comer e do que não comer) – e você é sempre considerado como tendo um Kit de Cura á mão, a menos que o ambiente seja completamente estéril (desertos ou áreas glaciais).

Precisão

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisito: Disparo Certeiro

Descrição: Você confia mais em uma pontaria bem feita do que em força bruta quando arremessa armas ou dispara com arcos. Quando fizer ataques à distância você pode usar Inteligência ou Agilidade ao invés de Força para calcular o dano de armas de distância e de arremesso.

Retesar Eficiente

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você possui uma técnica eficiente em retesar arcos e bestas. Quando estiver usando uma besta ou prodd de qualquer tipo, você ignora a Característica Carregar dessas armas.

Quando estiver usando um arco ou funda de qualquer tipo, o dano de seus ataques à distância é aumentado em +2.

Sabedoria Selvagem

Habilidade – Suporte

Descrição: Você passou muito tempo em ambientes selvagens e dedicou muito tempo ao estudo da natureza em todas as suas formas. Você rola +1d6 em testes que envolvam a natureza como forragear, rastrear, encontrar abrigo, identificar ervas, etc.

Truque Sujo

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Evasão

Mana: 10

Descrição: Quando estiver em distância corporal do oponente e ele estiver te vendo, faça um Confronto de Inteligência contra o alvo. Se você tiver um resultado igual ou maior do que o do oponente nesse teste, você realiza um truque sujo (joga areia nos olhos do oponente, joga um pano em seu rosto, enrola uma corda em suas pernas, etc.) fazendo com que o alvo fique confuso ou desequilibrado, não podendo realizar nenhuma ação no próximo turno, e sendo considerado Desprevenido por 1turno.

HABILIDADES AVANÇADAS

Caçador de [Monstro]

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisito: Nível 5, Armadilheiro

Descrição: Escolha um monstro (orc, troll, ogro, goblin ou qualquer outro monstro) quando comprar esta habilidade. Você sempre causa +6 de dano em todos os ataques contra este tipo de monstro e rola +1d6 em testes relacionados a eles.

Camuflagem

Habilidade – Suporte

Requisito: Nível 5, Furtivo

Descrição: Você pode se camuflar em florestas usando galhos, folhas e lama, ou nas sombras de becos e ruas usando uma capa preta e talvez fuligem ou barro. Quando puder usar o ambiente a seu favor dessa forma, você pode rolar +1d6 nos testes para se esconder.

Chuva de Flechas 2

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Nível 5, Chuva de Flechas

Mana: 40

Descrição: Você pode atirar até 6 flechas em um só ataque. Faça uma rolagem para cada flecha, que podem ter alvos diferentes.

Companheiro Animal 3

Habilidade – Suporte

Requisito: Nível 5, Companheiro animal 2

Descrição: Seu Companheiro Animal recebe +1 em todos os seus Atributos e +10 Pontos de Vida ou +10 Pontos de Mana à sua escolha. Além disso, seu Companheiro Animal recebe uma Habilidade do tipo Técnica à sua escolha (desde que faça sentido; o Mestre tem a palavra final sobre o assunto).

Emboscar

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Nível 5, Camuflagem

Mana: 20

Descrição: Você se especializou em emboscar inimigos incapazes de percebê-lo. Quando fizer um ataque à distância contra um alvo Desprevenido, faça imediatamente um Confronto de com sua Agilidade versus Inteligência do alvo. Se o seu resultado for mais alto do que o do alvo, ele não consegue perceber de onde veio o ataque, tornando impossível para o alvo lhe atacar (ou mesmo ter uma ideia aproximada da sua posição, a menos que ela seja óbvia) enquanto você permanecer escondido.

Empalar

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisito: Nível 5, Ataque Aleijador, Disparo Certeiro

Descrição: Se você rolar um Sucesso Crítico em um ataque à distância (incluindo

arremessos) usando uma arma que cause dano por Perfuração, o dano será multiplicado por 3 ao invés de 2.

Este é um efeito de sangramento.

Matador de [Criatura]

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisito: Nível 5, Caçador de [Criatura]

Descrição: Escolha uma criatura dentre aquelas do tipo que escolheu para Caçador (Goblins, Orcs, Gnolls ou Draconianos se você escolheu Humanóides, por exemplo). Você sempre causa +4 pontos de dano em todos os ataques contra este tipo de criatura (esse bônus se acumula com o bônus de Caçador de [Criatura]). Além disso, você rola +1d6 em todos os testes relacionados a essa criatura (esse bônus se acumula com o bônus de Caçador de [Criatura]).

Olho da Águia

Habilidade (Técnica) – Reação

Requisito: Nível 5, Disparo Certeiro

Mana: 10

Descrição: Sempre que você fizer um ataque à distância (incluindo arremessos) você pode rolar novamente 1 dos dados.

Você pode escolher com qual dos resultados vai ficar.

Você só pode usar esta Habilidade 1 vez por turno.

Passo Leve

Habilidade (Técnica) Reação

Requisito: Nível 5, Furtivo

Mana: 10

Descrição: Sempre que você fizer um teste para mover-se em silencio, se esconder ou camuflar ou bater carteiras você pode rolar novamente 1 dos dados.

Você pode escolher com qual dos resultados vai ficar.

Esta Habilidade só pode ser usada uma vez por turno.

Venefício

Habilidade (Característica) – Suporte

Requisito: Nível 5, Herbalismo

Descrição: Você é um especialista na fabricação, aplicação e cura de venenos. Você pode produzir qualquer veneno ou antídoto mágico.

Especial: Se você tiver alguma Habilidade do tipo Magia que cause dano por Perfuração ou Corte em um alvo, ela também aplicam um efeito de veneno potente (O alvo perde 5 Pontos de Vida por turno) além do dano normal. Esse veneno é considerado mágico e permanece ativo por uma quantidade de turnos igual à sua Vontade ou até ser curado.

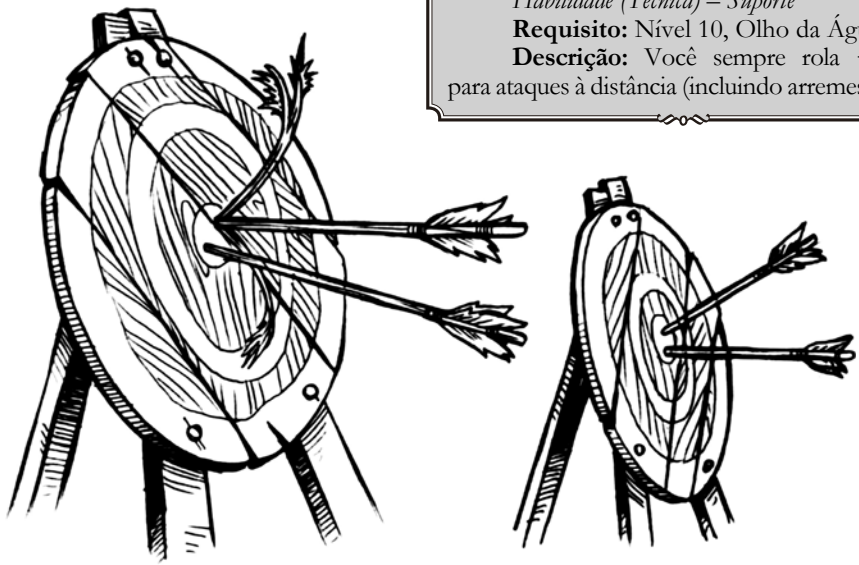
HABILIDADE FINAL

Arqueria de Mestre

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisito: Nível 10, Olho da Águia

Descrição: Você sempre rola +1d6 para ataques à distância (incluindo arremessos).



RÚNICO

SINGULAR MASCULINO: RÚNICO; SINGULAR FEMININO: RÚNICA; PLURAL MASCULINO: RÚNICOS; PLURAL FEMININO: RÚNICAS

BÔNUS DE ATRIBUTO:

Força +1
Inteligência +1

HABILIDADE AUTOMÁTICA:

Conhecimento Arcano

Habilidade (Técnica) – Ação

Descrição: Você é capaz de decifrar e canalizar os fenômenos do sobrenatural. Você pode ler e utilizar tomos mágicos e desenhar Runas Arcanas (veja a página 36 para regras de magia). Você também é capaz de canalizar sua energia para a conjuração de fenômenos mágicos com eficiência. Sempre que usar uma Habilidade do tipo Magia, você pode gastar Pontos de Vida ao invés de Pontos de Mana para pagar seu custo. Nesse caso, cada 2 Pontos de Vida equivalem à 1 Ponto de Mana.

DESCRIÇÃO

O Rúnico é um conjurador arcano cujo estudo da estrutura da conjuração é reprimido em detrimento do estudo marcial e do uso de ambas as técnicas em conjunto. Assim, o Rúnico utiliza seus conhecimentos arcanos de forma restrita, incapaz de realizar fenômenos particularmente espetaculares de conjuração de magias, incapaz de realizar fenômenos particularmente espetaculares de conjuração – a menos que tenha acesso a um Grimório – mas, em contra partida, possui capacidades combativas muito superiores às de outros conjuradores, sendo capaz, inclusive, de se engajar em combate com eficiência sem precisar lançar mão de nenhuma magia – uma capacidade particularmente útil em áreas de magia morta.

Além disso, muitos Rúnicos concentram parte de sua atenção especificamente ao uso de itens mágicos, particularmente armas mágicas, não só para aumentar seu arsenal mas também quando combatem outros conjuradores, que podem ser eficientes na defesa contra conjurações mas geralmente não podem se defender tão bem de itens mágicos permanente. Muitos Rúnicos também focam seus interesses em itens mágicos na direção oposta, usando habilidades que desativem itens mágicos temporariamente e eliminem Selos e Runas de seus inimigos, como uma forma de eliminar as vantagens de seus oponentes quando os mesmos são outros Rúnicos ou quando fazem uso extensivo de itens mágicos e encantamentos.

Rúnicos possuem, no entanto, um conhecimento teórico sobre o uso de magia arcana do mesmo modo que qualquer outro conjurador, e além de terem alguns conhecimentos de magias mais básicas – principalmente defensivas – são capazes de conjurar qualquer magia arcana a partir de um tomo, e muitos deles carregam consigo um grimório com algumas magias que podem ser úteis (como Levitar ou Teleporte) ou que podem lhes fornecer mais opções em combate (como Ariete Mágico ou Manto Crepitante).

Essas características somadas tornam os Rúnicos combatentes competentes, particularmente eficientes contra conjuradores e criaturas sobrenaturais. De fato, alguns reinos – como Parband, Dagothar e Bryne – mantém contingentes de Rúnicos para lidar especificamente com conjuradores malignos e ameaças mágicas.

RAÇAS

Os Rúnicos mais proeminentes certamente se encontram entre os Anões. Apesar de não se dedicarem ao estudo arcano com tanto afinco como outras raças – ou talvez por causa disso – os Anões consideram a disciplina arcana usada a serviço do combate marcial extremamen-

te apropriada, além de fornecer meios eficientes para lidarem com ameaças mágicas que por ventura possam precisar enfrentar. Os Mahoks possuem uma visão semelhante a respeito da Classe, apesar de não possuírem um número tão expressivo de Rúnicos. Entre os Firas, Rúnicos são vistos como uma expressão equilibrada entre duas formas de arte, a da magia e a da guerra, e Rúnicos são mais comuns entre eles do que Feiticeiros. Os Aesires, cuja cultura glorifica a proeza em combate e despreza o uso de subterfúgios e de covardia, consideram os Rúnicos como a única classe conjuradora digna de respeito. Os Humanos, por sua vez, vêem nos Rúnicos um combatente versátil, e muitos adotam a Classe em consideração a isso.

Habilidades Básicas

Aparar Magia

Habilidade (Técnica) – Reação

Requisito: Detectar Magia

Mana: 5

Descrição: Sempre que for alvo de uma magia que cause dano ou perda de vida, você pode reduzir aquele dano ou perda de vida pela metade.

Essa Habilidade não afeta quaisquer outros efeitos da magia além de dano ou perda de vida.

Especial: Se você tiver Resistência ao tipo de dano que a magia causa, você não sofre dano e evita qualquer outro efeito da magia.

Arma Fiel

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Enfeitiçar Arma 1

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Você pode fazer um item portátil vir até você desenhando uma Runa Arcana no ar entre você e o objeto. O item precisa estar em sua linha de visão, e irá desaparecer de onde está e aparecer na sua mão. Essa magia só funciona com itens portáteis como armas, escudos, ferramentas ou frascos e o item precisa estar marcado com sua Runa pessoal. Além disso, você precisa ter pelo menos uma mão livre para que essa magia funcione.

Arma Incandescente

Habilidade (Técnica) – Ação

Mana: 10

Descrição: Faça um ataque corporal com uma arma que esteja marcada com sua Runa pessoal. Esse ataque causa o dano normal da arma e um dano adicional igual a 10/Fogo. Esse efeito pode ser usado para inflamar objetos combustíveis – mas não faz alvos vivos irromperem em chamas.

Arma Gélida

Habilidade (Técnica) – Ação

Mana: 5

Descrição: Faça um ataque corporal com uma arma que esteja marcada com sua Runa pessoal. Esse ataque causa o dano normal da arma, mais um dano adicional igual a 8/Frio. Se esse efeito for conjurado enquanto a arma estiver submersa em líquido, ele congela uma esfera de meio metro de diâmetro (aproximadamente 125 litros).

Arma Relampejante

Habilidade (Técnica) – Ação

Mana: 15

Descrição: Faça um ataque corporal com uma arma que esteja marcada com sua Runa pessoal. Esse ataque causa o dano normal da arma, mais um dano adicional igual a 10/Eletricidade. Ignore bônus de Armadura e Bloqueio se o alvo estiver usando armaduras ou escudos de metal ou se estiver usando uma arma de metal para bloquear.

Armadura Fiel

Habilidade (Magia) – Ação
Requisito: Arma Fiel, Enfeitiçar Armadura
Mana: 30
Dificuldade da Magia: 12
Descrição: Você pode fazer uma vestimenta vir até você desenhando uma Runa Arcana no ar entre você e ela. O item precisa estar em sua linha de visão, e irá desaparecer de onde está e aparecer vestido no seu corpo. Essa magia só funciona com itens que possam ser vestidos, como armaduras, roupas, mochilas ou cintos e o item precisa estar marcado com sua Runa pessoal. Além disso, você precisa ter espaço para que o item seja vestido para que essa magia funcione – é impossível trazer uma mochila se você já estiver usando alguma coisa nas costas, ou trazer uma armadura se você já estiver usando uma.

Ataque Fantasma

Habilidade (Técnica) – Ação
Mana: 15
Descrição: Faça um ataque corporal com uma arma que esteja marcada com sua Runa pessoal. Esse ataque causa +8 de dano e afeta criaturas incorpóreas como se elas não tivessem essa Habilidade.

Combate Tático

Habilidade (Técnica) – Reação
Descrição: Se você derrotar um oponente com um ataque corporal, você pode imediatamente realizar outro ataque corporal.

Conjurar Escudo

Habilidade (Magia) – Ação
Mana: 10
Dificuldade da Magia: 10
Descrição: Você desenha uma Runa Arcana no ar e ela se transforma em um escudo de energia para proteger uma criatura dentro de sua linha de visão. O escudo flutua ao redor do alvo, bloqueando ataques, mas pode ser segurado como um escudo normal. Ele garante um Bônus de Bloqueio de +2, e se for segurado tem FN 2 e ocupa 1 mão.

A Runa Arcana que mantém o escudo se dissipa depois de 1 minuto.

Desativar Item

Habilidade (Magia) – Ação
Mana: 20
Dificuldade: 11
Descrição: Você pode desativar temporariamente um item mágico desenhando uma Runa Arcana sobre ele, fazendo com que todos os efeitos mágicos fornecidos pelo item deixem de funcionar por 10 minutos por ponto de Inteligência que você tiver – mas ele ainda conta como um item mágico para qualquer efeito que afete ou não afete itens mágicos especificamente. Itens mágicos de aura Nula ou Divina não são afetados por essa Habilidade.

Esta Habilidade também dissipa todas as Runas Arcanas e Selos Místicos do item tocado.

Detectar Magia

Habilidade (Técnica) – Ação
Mana: 0
Dificuldade da Magia: 8
Descrição: Concentrando-se nos fluxos de energias mágicas, você pode enxergar a aura de objetos mágicos, Runas Arcanas e Selos Místicos. Você pode analisar a aura mágica de um Selo, Runa ou objeto para entender suas propriedades observando-a por 1 minuto.

Enfeitiçar Arma 1

Habilidade (Magia) – Ação
Mana: 10
Dificuldade da Magia: 10
Descrição: Desenhando uma Runa Arcana sobre uma arma, você confere um bônus de +1 nas rolagens de ataque e nos danos dessa arma.

Essa Runa Arcana dura 1 minuto.

Enfeitiçar Armadura

Habilidade (Magia) – Ação
Mana: 20
Dificuldade da Magia: 10
Descrição: Desenhando uma Runa Arcana sobre uma armadura ou vestimenta, você aumenta o bônus de defesa do item em +1 (ou confere +1 de Armadura para uma peça de roupa comum).

Essa Runa Arcana dura 1 minuto.

Guerreiro de Aço 1

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você está acostumado a usar armaduras pesadas. Você considera a FN de Qualquer armadura com a Característica Pesada como tendo FN-1 para todos os propósitos.

Mente Disciplinada

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você possui uma vontade extremamente organizada, acostumada a se concentrar em tarefas complexas. Você tem Determinação +2 e as dificuldades de todas as magias que você realiza são reduzidas em 1.

Onda de Chamas

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Arma Incandescente

Mana: 10

Descrição: Faça um ataque corporal com uma arma que esteja marcada com sua Runa pessoal, contra um alvo dentro da sua linha de visão. Esse ataque produz uma onda flamejante que causa dano igual a 10/Fogo. Esse efeito pode ser usado para inflamar objetos combustíveis – mas não faz alvos vivos irromperem em chamas.

Onda de Frio

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Arma Gélida

Mana: 10

Descrição: Faça um ataque corporal com uma arma que esteja marcada com sua Runa pessoal, contra um alvo dentro da sua linha de visão. Esse ataque produz uma rajada de ar gélido e partículas de gelo que causa igual a 10/Frio. Se o alvo for um líquido, ele congela uma área de até 10 metros quadrados, com cerca de 10 centímetros de espessura.

Onda de Raios

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Arma Relampejante

Mana: 15

Descrição: Faça um ataque corporal com uma arma que esteja marcada com sua Runa pessoal, contra um alvo dentro da sua linha de visão. Esse ataque produz uma descarga elétrica que causa igual a 10/Eletricidade. Esse ataque ignora qualquer escudo ou armadura com a Característica Pesada e quaisquer bônus de bloqueio do alvo.

Onda Fantasma

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Ataque Fantasma

Mana: 15

Descrição: Faça um ataque corporal contra um alvo que possa ver. Você precisa estar usando uma arma que esteja marcada com sua Runa pessoal. Esse ataque produz uma onda espectral que ignora paredes, portas, armaduras, escudos e quaisquer outros obstáculos inorgânicos. Essa rajada causa 10 de dano (o tipo de dano causado pelo ataque será o mesmo do tipo que a arma usada puder causar normalmente) e afeta criaturas incorpóreas como se elas fossem sólidas.

Resistência Elemental

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 10

Dificuldade da Magia: 9

Descrição: Desenhando uma Runa Arcana sobre uma criatura ou objeto, você confere Resistência a Fogo, Frio ou Eletricidade (o alvo sofre apenas metade do dano proveniente desse tipo de energia) a ele.

Essa Runa Arcana dura por 1 minuto.

Sem Escapatória

Habilidade (Técnica) – Reação

Requisito: Combate Tático

Descrição: Se um oponente que está adjacente a você tentar se afastar ou se levantar, você pode imediatamente fazer um ataque corporal normal contra ele. Se acertar, além de sofrer o dano normal pelo ataque, o oponente não poderá se movimentar neste turno.

HABILIDADES AVANÇADAS

Aptidão Elemental

Habilidade (Característica) – Suporte

Requisito: Nível 5, Mente Disciplinada

Descrição: Você possui um domínio considerável sobre as energias mais elementares da magia. Todas as suas magias custam 5 Pontos de Mana a menos para serem conjuradas e todas as suas magias e técnicas que causam dano por Fogo, Frio ou Eletricidade causam 5 pontos de dano a mais.

Ataque Chocante

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Nível 5, Arma Relampejante

Mana: 25

Descrição: Faça um ataque corporal com uma arma que esteja marcada com sua Runa pessoal. Esse ataque causa o dano normal da arma em conjunto com uma potente rajada elétrica que causa 10/eletricidade e faz com que o alvo fique Paralisado por 2 turno (ver Condições, pág. 169). Ignore bônus de Armadura e Bloqueio se o alvo estiver usando armaduras ou escudos de metal ou se estiver usando uma arma de metal para bloquear.

Especial: Alvos Imunes à Eletricidade não são afetados por essa Habilidade – mas alvos Resistentes à Eletricidade são afetados normalmente.

Ataque Congelante

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Nível 5, Arma Gélida

Mana: 30

Descrição: Faça um ataque corporal com uma arma que esteja marcada com sua Runa pessoal. Esse ataque causa o dano normal da arma além de 8/Frio e congela dentro de um bloco de gelo (o alvo é considerado Paralisado e só pode ser afetado por efeitos Mentais) e sofre dano igual a 8/Frio no começo de seu turno. Esse efeito dura uma quantidade de turnos igual à sua Inteligência.

Especial: O bloco de gelo contendo o personagem pode ser destruído se sofrer uma quantidade de dano igual à Determinação do conjurador da magia. O bloco de gelo é imune a ataques que causem dano por Frio e ataques que causam dano por Eletricidade também afetam o alvo congelado.

Ataque Flamejante

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Nível 5, Arma Incandescente

Mana: 20

Descrição: Faça um ataque corporal com uma arma que esteja marcada com sua Runa pessoal. Esse ataque causa o dano normal da arma além de 10/fogo e faz o alvo entrar em combustão (o alvo sofre uma quantidade de dano igual a 10/fogo no começo do seu turno) por uma quantidade de turnos igual à sua Inteligência ou até que as chamas sejam apagadas de alguma forma.

Especial: Um personagem em combustão pode gastar seu turno rolando no chão para apagar as chamas. Ele será considerado Caído e Despreparado enquanto fizer isso (ver Condições, pág. 169).

Golpe do Vento

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Nível 5, Enfeitiçar Arma 1

Mana: 20

Descrição: Você é capaz de cortar o ar, enviando uma rajada de vento mágico que corta alvos distantes. Faça um ataque corporal com uma arma que esteja marcada com sua Runa pessoal contra um alvo dentro da sua linha de visão. Esse ataque causa o dano normal da arma.

Dissipar Magia

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Nível 5, Aparar Magia

Mana: Variável

Descrição: Você dissipa todas as Runas Arcanas ou Selos Místicos de uma criatura, objeto ou estrutura com seu toque. Essa Habilidade não tem efeito em Runas ou Selos com efeitos instantâneos (como Curar Ferimentos, Rajada de Espinhos ou Teleporte) nem reverte efeitos permanentes de magia (como restaurar os Pontos de Vida perdidos devido a uma Bola de Fogo, dissipar água criada por Princípio Natural ou reverter água afetada por Raio Gélido de volta ao estado líquido). Você pode também escolher quais Runas ou Selos dissipar e quais

não, caso o alvo tenha mais de um Selo ou Runa afetando-o.

O custo para dissipar um Selo ou Runa é igual ao custo usado para conjurá-los.

Enfeitiçar Arma 2

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Nível 5, Enfeitiçar Arma

Mana: 25

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Desenhando uma Runa Arcana sobre uma arma, você confere um bônus de +3 nas rolagens de ataque e nos danos dessa arma.

Essa Runa Arcana dura 1 minuto.

Guerreiro de Aço 2

Habilidade (Característica) – Suporte

Requisito: Nível 5, Guerreiro de Aço 1

Descrição: Você está extremamente acostumado a usar armaduras pesadas e se sente confortável quando verga uma. Você considera a FN de Qualquer armadura com a Característica Pesada como tendo FN-1 para todos os propósitos.

Essa redução se acumula com a redução fornecida por Guerreiro de Aço 1.

Implacável

Habilidade (Característica) – Suporte

Requisito: Nível 5, Sem Escapatória

Descrição: Sempre que errar um ataque corporal, você causa metade do dano normal do ataque (arredondando para baixo).

Mestre de Armas 2

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisito: Nível 5

Descrição: Você é extremamente eficaz no uso de armas brancas. Sempre que acertar um ataque corporal adicione 3 ao dano do ataque.

Esse bônus de dano se acumula com o bônus fornecido por Mestre de armas 1.

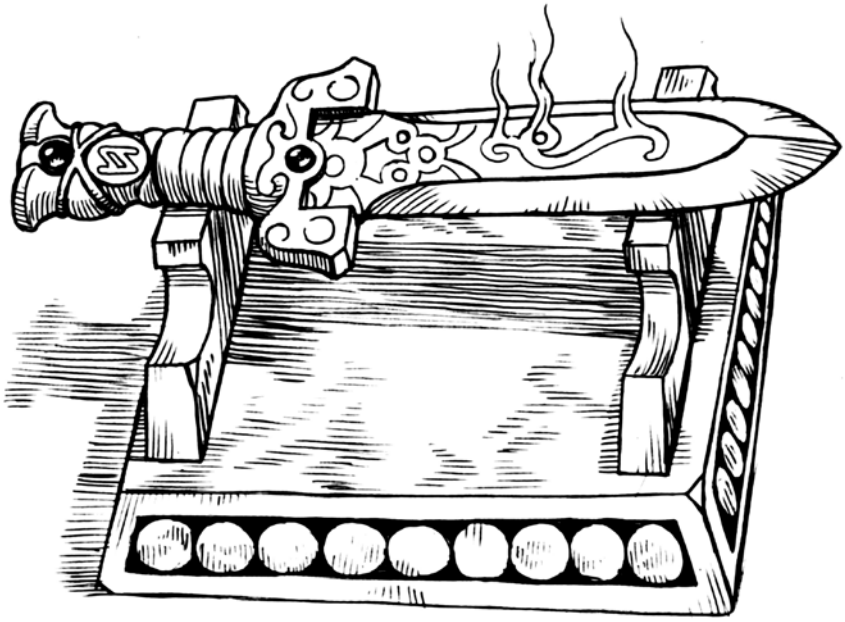
HABILIDADE FINAL

Destruição Elemental

Habilidade (Característica) – Suporte

Requisito: Nível 10, Arma Incandescente, Arma Gélida e Arma Relampejante

Descrição: Você se tornou extremamente hábil no controle das energias elementais. Sempre que usar uma técnica ou magia que causa dano por Fogo, Frio ou Eletricidade, esse dano é dobrado.



SACERDOTE

SINGULAR MASCULINO: SACERDOTE;
SINGULAR FEMININO: SACERDOTISA;
PLURAL MASCULINO: SACERDOTES;
PLURAL FEMININO: SACERDOTISAS

BÔNUS DE ATRIBUTO:

Inteligência +1
Vontade +1

HABILIDADE AUTOMÁTICA:

Conhecimento Místico

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Você está ligado as energias místicas provenientes de forças superiores e consegue comungar com elas. Você pode ler e utilizar tomos mágicos e desenhar Selos Místicos (veja a página 36 para regras de magia). Você também pode entrar em um estado de transe se concentrando por 1 minuto. Enquanto continuar meditando dessa forma, você recupera uma quantidade de Pontos de Mana igual à sua Vontade a cada 10 minutos.

DESCRIÇÃO

Sacerdotes são seguidores e protetores de uma divindade ou panteão, cuja fé é tão intensa que eles são capazes de canalizar parte do poder de sua divindade patrona na forma de magias.

A grande maioria dos Sacerdotes dedica suas vidas ao estudo e proteção de sua fé, à manutenção dos templos de sua divindade patrona, ao estudo de suas escrituras sagradas, comungando com outros professantes da mesma fé ou transmitindo seus conhecimentos para outros membros da comunidade onde habitam. A maioria deles, ainda, exerce alguma função na comunidade de acordo com as doutrinas de sua divindade: Sacerdotes de Mirah muitas vezes ocupam cargos de juízes ou conselheiros de burgomestres ou mesmo monarcas, Sacerdotes de Ellenis geralmente auxiliam os fazendeiros e caçadores em suas funções, Sacerdotes de Denalla costumam trabalhar como parteiros ou curandeiros, Sacerdotes de Sarfion trabalham em bibliotecas, escolas ou como conselheiros civis, Sacerdotes de Hadorn aconselham generais e costumam acompanhar tropas em conflitos tanto como médicos de fronte quanto como combatentes, Sacerdotes de Ran e Taranis muitas vezes embarcam em navios (tanto de guerra quanto de comércio ou mesmo de pesca) para proteger e aconselhar a tripulação, Sacerdotes de Hou podem ser encontrados em guildas de ferreiros realizando funções como artesões ou tesoureiros e Sacerdotes de Ahrogr podem tanto exercer funções de aconselhamento em assuntos civis ou militares como exercer funções de legisladores.

Muitos Sacerdotes, no entanto, preferem uma vida mais autônoma, viajando constantemente para aumentar sua compreensão do mundo ao seu redor na tentativa de encontrar uma coesão entre as teorias que estudam e o reflexo prático delas no mundo. Entre estes, um bom número de Sacerdotes se aventura de modo menos passivo, procurando aqueles fenômenos considerados antinaturais pela sua fé para expurgá-los do mundo, ou exercendo a as doutrinas de sua divindade patrona – enquanto Sacerdotes de Marah, Ahogr, Taranis e Hou se sentem compelidos a combater por grupos ou indivíduos em perigo, os de Denalla e Ellenis são particularmente conhecidos por combater mortos-vivos, demônios e outras criaturas sobrenaturais, os de Hadorn e Ran podem se interessar por qualquer situação de conflito e Sacerdotes de Sarfion são célebres exploradores e investigadores.

RAÇAS

Anões e Firas possuem uma profunda ligação com Hou, considerado o criador de ambas as raças, e Sacerdotes da divindade do fogo são bastante comuns entre eles. Elfos, cujo corpo de crenças gira ao redor da palavra de Lathellanis (o nome pelo qual eles denominam Ellenis) faz com que muitos membros da raça tornem-se seus Sacerdotes. Os Jubans trouxeram de Gaian sua crença inabalável na proteção de Ahogr, e apesar de outros povos de Parband terem se tronado seguidores do Ruge-Mundos, a maioria esmagadora dos Sacerdotes de Ahogr são Jubans. Taranis, cultuado tanto pelos Levent quanto pelos Faens (entre os quais é chamado de Zenith), tem mais seguidores entre os emplumados habitantes dos picos, que possuem um corpo de crenças culturais amplamente ligados aos ensinamentos do Asas-de-Nuvens. Mirah, Denalla, Sarfion e Hadorn, apesar de possuírem seguidores de diversas raças, são particularmente cultuados entre os Humanos. E Ran, uma divindade marinha, possui Sacerdotes entre os marinheiros de qualquer raça – mas Sacerdotes de Ran são de longe os mais raros de serem encontrados.

HABILIDADES BÁSICAS

Abençoar Aliados 1

Habilidade (Magia) – Ação
Requisito: Graça Divina
Mana: 10
Dificuldade da Magia: 10
Descrição: Você desenha um Selo Místico sobre sí mesmo que concede um bônus de +1 em todas as suas rolagens. Todos os seus aliados que estiverem à uma distância em metros de você igual à sua Determinação quando você desenha este Selo também são afetados por ele.

Esse Selo Místico dura 1 minuto.

Abençoar Objeto

Habilidade (Magia) – Ação
Requisito: Graça Divina
Mana: 10
Dificuldade da Magia: 8
Descrição: Você desenha um Selo Místico sobre uma arma ou armadura para que ela se torne mais eficiente contra criaturas sobrenaturais. Uma arma abençoada causa +6 de dano contra demônios, mortos-vivos e espíritos, além de atingir criaturas incorpóreas como se elas não tivessem a Habilidade Corpo Intangível. Se você abençoar uma armadura, qualquer demônio, morto-vivo ou espírito que tocá-la (incluindo com ataques desarmados) perde imediatamente 6 Pontos de Vida – e perde 6 Pontos de vida a cada turno que comece em contato com a armadura.

Esse Selo Místico dura 1 hora.

Aparar Magia

Habilidade (Técnica) – Reação
Requisito: Detectar Magia
Mana: 5
Descrição: Sempre que for alvo de uma magia que cause dano ou perda de vida, você pode reduzir aquele dano ou perda de vida pela metade.

Essa Habilidade não afeta quaisquer outros efeitos da magia além de dano ou perda de vida.

Especial: Se você tiver Resistência ao tipo de dano que a magia causa, você não sofre dano e evita qualquer outro efeito da magia.

Asas Celestiais

Habilidade (Magia) – Ação
Requisito: Caminhada Mágica
Mana: 20
Dificuldade da Magia: 10
Descrição: Desenhando um Selo Místico sobre uma criatura viva, você faz surgir em suas costas um grande par de asas. O alvo ganha a Habilidade Asas Pesadas.

Esse Selo Místico dura por 1 Hora.

Asceta

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Através de sua dedicação aos dogmas de sua divindade ou panteão, você adquiriu um considerável conhecimento e uma compreensão intuitiva sobre seus desígnios. Você rola +1 em todos os seus testes envolvendo magias (incluindo conjurá-las) e conhecimento. Além disso, todas as suas magias de Cura recuperam 5 Pontos de Vida a mais.

Aura de Cura 1

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Curar Ferimentos 1

Mana: 15

Dificuldade da Magia: 11

Descrição: Você desenha um Selo Místico sobre sí mesmo que recupera 10 Pontos de Vida. Todas as criaturas vivas que estiverem à uma distância em metros de você igual à sua Determinação quando você desenha este selo também são afetados por ele.

O Selo Místico se dissipa imediatamente depois que seus efeitos são desencadeados.

Caminhada Mágica

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 10

Dificuldade da Magia: 9

Descrição: Desenhando um Selo Místico sobre uma criatura viva, você permite que ela possa caminhar sobre qualquer tipo de superfície (incluindo líquidos), paredes ou teto e não sofre nenhum tipo de redutor ou penalidade de movimentação por terrenos difíceis ou acidentados. Finalmente, o alvo pode escolher á vontade se vai deixar rastros ou não enquanto esta runa estiver ativa sobre ele.

Esse Selo Místico dura 1 hora.

Cariátide

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: Variável

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Você pode dar movimentos para uma estátua desenhando um Selo Místico sobre ela. A estátua precisa ter uma forma aproximadamente humanoide e toda feita de um mesmo material. O custo da magia depende do tamanho da estátua: 20 Pontos de Mana para uma estátua pequena, 40 Pontos de Mana para uma estátua média e 80 Pontos de Mana para uma estátua grande. A estátua terá as características de um Golem do material e tamanho apropriados.

Esse Selo Místico dura 1 Minuto.

Veja os dados dos Golens no Monstrum Codex para mais detalhes.

Conjurar Arma dos Deuses

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Dogma

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Você desenha um Selo Místico no ar que se materializa na forma da arma favorecida pela sua divindade (consulte a lista de Dogmas na página 143 para ver a arma de sua divindade).

O Selo Místico que conjura a arma se dissipa após 1 minuto, mas se você soltar a arma ele se dissipa imediatamente.

Conjurar Lança do Destino

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Exorcismo

Mana: 15

Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Você desenha um Selo Místico no ar que assume a forma de uma lança de luz. A lança arremete na direção de um alvo que você possa ver e causa dano igual a 10/Perfuração. Se a criatura for um demônio, morto-vivo ou espírito a lança causa o dobro do dano. Após atingir o alvo a lança se dissipa em uma explosão de luz, e o alvo precisa fazer um teste de Vontade (dificuldade igual à sua Determinação) ou fica *Distraído* por 1 turno (ver Condições, pág. 169). Demônios, mortos-vivos ou espíritos não têm direito ao teste para evitar ficarem Distraídos.

O Selo Místico se dissipa imediatamente depois que seus efeitos são desencadeados.

Conjurar Broquel Místico

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 10

Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Você desenha um Selo Místico sobre uma criatura que se materializa na forma de um escudo que flutua ao redor do alvo defletindo ataques, mas pode ser segurado como um escudo normal. Ele garante Esquiva +2, e se for segurado tem FN 2, ocupa 1 mão e seu bônus passa a ser de Bloqueio.

Esse Selo Místico dura 1 minuto.

Corpo Fechado

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Proteção Mística

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Desenhando um Selo Místico sobre um alvo, você confere Resistência à Contusão, Corte ou Perfuração a ele.

Esse Selo Místico dura por 1 minuto.

Curar Ferimentos 1

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 5

Dificuldade da Magia: 8

Descrição: Desenhando um Selo Místico sobre uma criatura viva que recupera imediatamente 10 Pontos de Vida.

O Selo Místico se dissipa imediatamente depois que seus efeitos são desencadeados.

Detectar Magia

Habilidade (Técnica) – Ação

Mana: 0

Dificuldade da Magia: 8

Descrição: Concentrando-se nos fluxos de energias mágicas, você pode enxergar a aura de objetos mágicos, Runas Arcanas e Selos Místicos. Você pode analisar a aura mágica de um Selo, Runa ou objeto para entender suas propriedades observando-a por 1 minuto.

Dogma

Habilidade – Suporte

Descrição: Você segue estritamente os ensinamentos de uma divindade que, em troca, lhe concede um favor especial. Escolha um Dogma para seguir. Essa escolha é permanente e não pode ser mudada posteriormente.

Veja a descrição dos Dogmas no final desse capítulo.

Exorcismo

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 11

Descrição: Você desenha um Selo Místico no ar que expurga os mortos-vivos, demônios e espíritos que estiverem a uma distância em metros igual à sua Determinação ao seu redor, fazendo com que eles imediatamente percam 10 Pontos de Vida e 10 Pontos de Mana. Criaturas afetadas que tenham Mente Vazia perdem todos os seus Pontos devida e Mana imediatamente. Mortos-vivos destruídos por essa magia voltarão a ser cadáveres inanimados e não poderão ser reanimados novamente, demônios são imediatamente enviados de volta ao inferno e não podem sair de lá por 1 ano e espíritos são permanentemente dissipados.

O Selo Místico se dissipa imediatamente depois que seus efeitos são desencadeados.

Graça Divina

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 5

Dificuldade da Magia: 8

Descrição: Desenhando um Selo Místico sobre uma criatura viva, você imbui ela com a graça de sua Divindade. O alvo recebe +1 em todas as suas rolagens.

Este Selo Místico dura por 1 minuto.

Proteção Mística

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Toque Místico

Mana: 10

Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Desenhando um Selo Divino sobre uma criatura viva, você à deixa imune a todos os efeitos mentais, efeitos de Medo, e Ilusões.

Este Selo dura uma quantidade de horas igual à Vontade do conjurador.

Purgar

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Curar Ferimentos 1

Mana: 10

Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Desenhando um Selo Místico sobre uma criatura, objeto ou superfície, você os purifica de impurezas mundanas. Qualquer veneno ou agente infeccioso de origem natural afetado por essa magia se torna água pura e límpida, incluindo substâncias que estiverem em alimentos ou bebidas. Qualquer criatura afetada é imediatamente curada de qualquer veneno, doença, infecção de origem natural e também de quaisquer efeitos de sangramento.

O Selo Místico se dissipa imediatamente depois que seus efeitos são desencadeados.

Toque Místico

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Desenhando um Selo Místico sobre uma criatura viva você a infunde com inspiração momentânea. Se o alvo usar uma Habilidade com Custo de Mana igual ou menor a 30, ele não gasta nenhum Ponto de Mana. Essa magia não tem efeito em Habilidades com Custo de Mana maiores do que 30 e não pode ser usada sobre você mesmo.

Este Selo Místico dura até o final do próximo turno do alvo, mas se ele gastar Pontos de Mana antes disso, o Selo se dissipa imediatamente.

Velocidade

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Caminhada Mágica

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 11

Descrição: Desenhando um Selo Místico sobre uma criatura viva você aumenta a velocidade dela, deixando-a com o dobro do Deslocamento e de ações.

Este Selo Místico se dissipa no final do próximo turno do alvo.

HABILIDADES AVANÇADAS

Abençoar Aliados 2

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Nível 5, Abençoar Aliados 1

Mana: 15

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Você desenha um Selo Místico sobre sí mesmo que concede um bônus de +2 em todas as suas rolagens. Todos os seus aliados que estiverem à uma distância em metros de você igual à sua Determinação quando você desenha este Selo também são afetados por ele.

Esse Selo Místico dura 1 minuto.

Aura de Cura 2

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Nível 5, Aura de Cura 1

Mana: 30

Dificuldade da Magia: 13

Descrição: Você desenha um Selo Místico sobre sí mesmo que recupera 30 Pontos de Vida. Todas as criaturas vivas que estiverem à uma distância em metros de você igual à sua Determinação quando você desenha este Selo também são afetados por ele.

O Selo Místico se dissipa imediatamente depois que seus efeitos são desencadeados.

Círculo da Proteção

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Nível 5, Conjurar Broquel Místico, Exorcismo

Mana: 40

Dificuldade da Magia: 13

Descrição: Você desenha um Selo Místico no ar que se transforma em uma barreira de energia centrada em você e com um diâmetro igual á sua Vontade. A barreira é imaterial, indestrutível, imóvel, translúcida e bloqueia qualquer magia (tanto de fora para dentro quanto de dentro para fora). Além disso, qualquer demônio, morto-vivo ou espírito perde 20 Pontos de Vida A cada turno em começar dentro da barreira.

O Selo Místico dura tanto tempo quanto você se mantiver dentro da barreira e concentrado em mantê-la.

Conjurar Falange do Destino

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Nível 5, Conjurar Lança do Destino

Mana: 60

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Você desenha um Selo Místico no ar que se transforma em um conjunto de lanças de luz igual à metade da sua Vontade que arremetem imediatamente na direção de seus inimigos. Cada lança causa dano igual a 10/Perfuração. Se o alvo for um demônio, morto-vivo ou espírito, a lança causa o triplo de dano. Após atingir o alvo a lança se dissipa em uma explosão de luz, e o alvo precisa fazer um teste de Vontade (dificuldade igual à Determinação do conjurador) ou fica Distraído por 1 turno. Demônios, mortos-vivos e espíritos não tem direito ao teste para evitarem ficar Distraídos.

O Selo Místico se dissipa imediatamente depois que seus efeitos são desencadeados.

Especial: Você pode atingir o mesmo alvo com várias lanças, ou um alvo com cada lança.

Criar Golem

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Nível 5, Cariátide

Mana: 60

Dificuldade da Magia: 14

Descrição: Você pode dar movimentos para um receptáculo especialmente preparado. Você precisa de um receptáculo de forma aproximadamente humanoide todo feito de um mesmo material com uma pedra preciosa incrustada nele. A pedra preciosa precisa ter um valor de 400 moedas para cada metro de altura do Golem. Você então desenha um Selo Místico sobre o receptáculo, que se torna um Golem do material e tamanho apropriados.

O Selo Místico que mantém o Golem dura 1 hora.

Veja os dados de diversos tipos de Golens no Monstrum Codex para mais detalhes.

Curar Ferimentos 2

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Nível 5, Curar Ferimentos 1

Mana: 30

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Desenhando um Selo Místico sobre uma criatura viva, ela recupera imediatamente 60 pontos de vida.

O Selo Místico se dissipa imediatamente depois que seus efeitos são desencadeados.

Dissipar Magia

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Nível 5, Aparar Magia

Mana: Variável

Descrição: Você dissipa todas as Runas Arcanas ou Selos Místicos de uma criatura, objeto ou estrutura com seu toque. Essa Habilidade não tem efeito em Runas ou Selos com efeitos instantâneos (como Curar Ferimentos, Rajada de Espinhos ou Teleporte) nem reverte efeitos permanentes de magia (como restaurar os Pontos de Vida perdidos devido a uma Bola de Fogo, dissipar água criada por Princípio Natural ou reverter água afetada por Raio Gélido de volta ao estado líquido). Você pode também escolher quais Runas ou Selos dissipar e quais não, caso o alvo tenha mais de um Selo ou Runa afetando-o.

O custo para dissipar um Selo ou Runa é igual ao custo usado para conjurá-los.

Manter Golem

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Nível 5, Criar Golem

Mana: 10

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Você desenha um Selo Místico sobre um Golem que você tenha criado, com o objetivo de fortalecer sua coesão. Cada vez que você desenhar este Selo Místico sobre o Golem, a duração do Selo que o mantém ativo será duplicada. Você pode desenhar quantos selos desses quiser sobre um Golem, e seus efeitos são cumulativos.

Portal

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Nível 5, Caminhada Mágica

Mana: 60

Dificuldade da Magia: 14

Descrição: Desenhando um Selo Místico no ar, ele se torna uma passagem (com o tamanho aproximado de uma porta) até um local onde haja outro Selo da sua divindade (pode ser uma igreja que você conheça, ou algum lugar onde você tenha escrito um Selo da sua divindade previamente). A distância entre os dois pontos é irrelevante.

Este Selo Místico dura 1 minuto, mas você pode dissipá-lo à qualquer momento.

Primaz

Habilidade (Característica) – Suporte

Requisito: Nível 5, Asceta

Descrição: Você acumulou um grande conhecimento sobre os desígnios das divindades. Você rola +1 em todos os seus testes envolvendo magias (incluindo conjurá-las) e conhecimento (esse bônus se acumula com os bônus de Asceta). Além disso, o custo de todas as Habilidades do tipo Magia que você lançar é diminuído em 5.

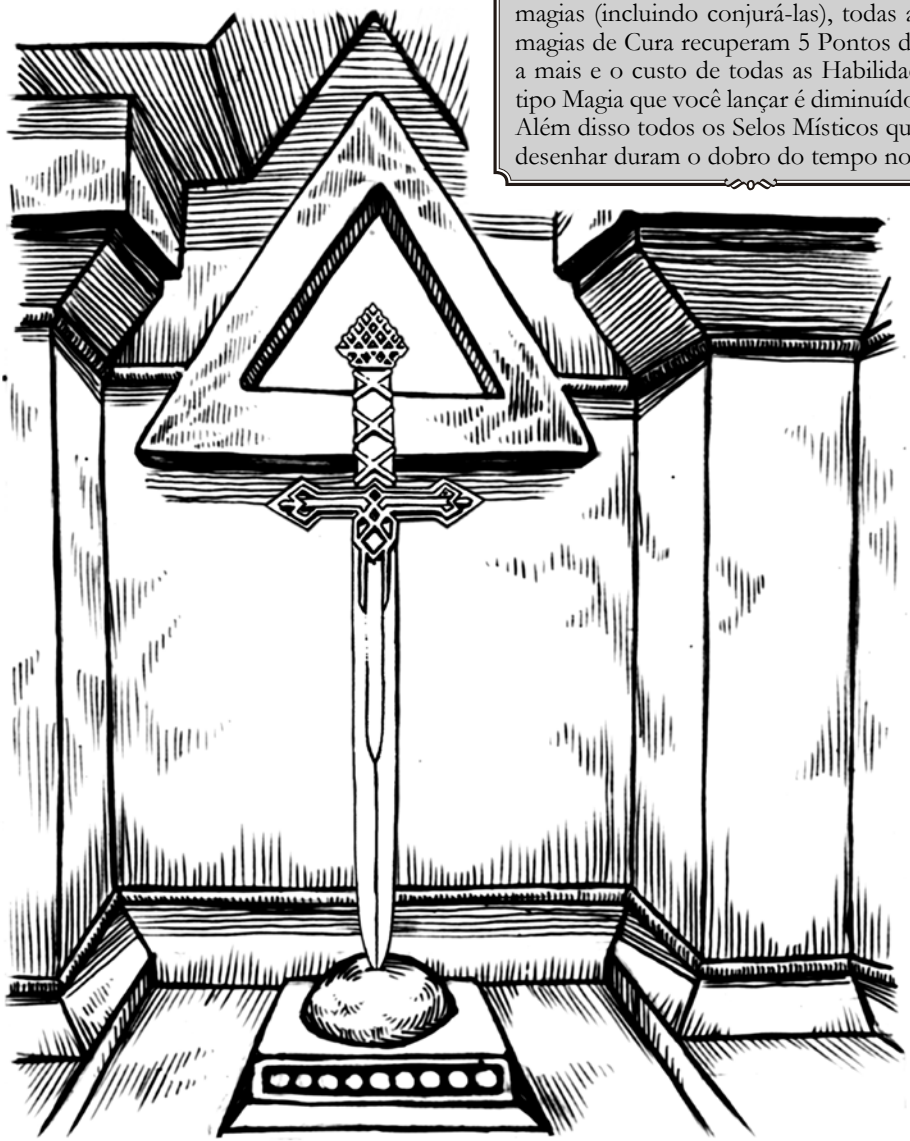
HABILIDADE FINAL

Pontífice

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisito: Nível 10, Primaz

Descrição: Você adquiriu uma profunda ligação e um conhecimento extremamente amplo sobre a magia e seu fluxo das Divindades para o mundo material. Você rola +2 em todos os seus testes envolvendo magias (incluindo conjurá-las), todas as suas magias de Cura recuperam 5 Pontos de Vida a mais e o custo de todas as Habilidades do tipo Magia que você lançar é diminuído em 5. Além disso todos os Selos Místicos que você desenhar duram o dobro do tempo normal.



XAMÃ

SINGULAR MASCULINO: XAMÃ; SINGULAR FEMININO: XAMANISA; PLURAL MASCULINO: XAMÃS; PLURAL FEMININO: XAMANISAS

BÔNUS DE ATRIBUTO:

Força +1
Vontade +1

HABILIDADE AUTOMÁTICA:

Guia Espiritual

Habilidade – Suporte

Descrição: Você possui um Guia Espiritual que está constantemente com você. Este Guia pode assumir qualquer forma, mas normalmente escolhe a forma de um animal com o qual você tenha uma ligação ou de um de seus ancestrais. Ele se mantém sempre alerta e próximo de você, e irá lhe despertar se algum perigo se aproximar enquanto você estiver dormindo, além de lhe avisar de qualquer perigo imediato, garantir um bônus de +2 em seus testes de Iniciativa.

O Guia Espiritual também pode oferecer conselhos e ajuda quando necessário. Quando estiver diante de uma situação que envolva um teste ligado à animais (adestrar, convocar um Companheiro Animal), natureza (rastrear, procurar abrigo) ou algum outro conhecimento que seu Guia poderia ter (como lidar com outros espíritos) você pode meditar por 1 hora em busca de orientação de seu Guia, recebendo +1d6 no teste apropriado.

DESCRIÇÃO

Xamãs são pessoas com uma poderosa ligação com os espíritos. Apesar de muitos deles lidarem com os espíritos dos mortos, a maioria preferem lidar com os espíritos da natureza.

A ligação com os espíritos naturais permite que muitos Xamãs sejam capazes de se comunicar com os animais, comandá-los e criar poderosos vínculos com eles. Xamãs particularmente conectados aos animais são capazes de tomar a forma destes, transformando-se completamente ou adquirindo características animalescas – como guelras, garras e asas.

Xamãs ligados aos espíritos dos mortos costumam assumir posições de conselheiros nas comunidades onde habitam, enquanto aqueles ligados a espíritos animais tendem a assumir posições como caçadores ou campeões tribais. Em Anbrook, Lorde Narat mantém uma guarda pessoal de Xamãs especializados em metamorfose, e é dito que o rei Honório Van Strauss fazia uso de xamãs metamorfos como espiões e sentinelas.

Apesar de comumente serem encontrados em comunidades tribais, afastadas da civilização, é possível encontrar xamãs em grandes metrópoles, às vezes simplesmente de passagem, lidando com alguma área assombrada por espíritos, ou, mais raramente como residentes de áreas infestadas de espíritos – às vezes agindo como guardiões, às vezes como carcereiros.

RAÇAS

Elfos e Faunos são conhecidos por produzirem grandes números de Xamãs, geralmente ligados aos espíritos animais. A maioria das comunidades dessas raças possui ao menos um Xamã em uma posição de conselho, e entre os Faunos líderes Xamãs são comuns. Alguns Tailox, em busca de sua comunhão com Ellenis através do Mtii'Ruah também costumam se tornar Xamãs, e comunidades isoladas da raça quase sempre são liderados por Xamãs. Os Levent, que possuem uma conexão natural com espíritos, costumam ter um grande número de Xamãs focados em lidar com os espíritos dos mortos em busca de iluminação e trabalhando lado a lado com os Sacerdotes na manutenção das leis e da memória cultural da raça. Já entre os Hamelins, que não possuem a vocação para o Druidísmo, Xamãs capazes de se comunicar com animais e tomar sua forma são consideravelmente comuns.

HABILIDADES BÁSICAS

Ataque do Búfalo

Habilidade (Técnica) – Ação

Mana: 10

Descrição: Faça uma manobra de encontrão. Se acertar o ataque, além de causar o dano normal pelo encontrão, o alvo precisa vencer um teste de Força (Dificuldade igual à sua Determinação mais a FN da arma que estiver usando) ou será derrubado. Alvos com o dobro do seu peso não são afetados.

Benção de Ellenis

Habilidades (Característica) – Suporte

Descrição: Você é capaz de se comunicar com qualquer Besta do tipo Mamífero, Ave, Réptil ou Peixe. Essa comunicação é rudimentar, baseada nas capacidades da criatura em questão. Além disso, você receber +2 em todas as rolagens envolvendo essas criaturas e poder alterar o temperamento delas em 1 passo (Furioso ou Cruel para Agressivo, Agressivo para Sobrevivente, Sobrevivente para Pacífico e Pacífico para Covarde ou vice-versa) com um teste de Vontade (Dificuldade igual à Determinação do alvo) – esse efeito não funciona em animais com temperamento Servo ou Protetor.

Animais selvagens só irão aceitar "conversar" se tiverem temperamento pacífico ou sobrevivente, a menos que estejam aprisionados ou encurralados de alguma forma.

Brigão

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você está acostumado à combater desarmado. Você rola +1 em seus ataques desarmados e adiciona +2 nos danos desses ataques.

Especial: Quando estiver realizando apenas ataques desarmados, você pode realizar 2 ataques sem incorrer nas regras de Inaptidão.

Bravura Selvagem 1

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você confia mais nas suas habilidades naturais do que em armaduras para se defender. Quando não estiver usando armadura, você recebe +2 em sua Defesa.

Quando escolhe essa Habilidade, você deve escolher se este será um bônus de Bloqueio ou Esquiva. Essa escolha é permanente e não pode ser mudada mais tarde.

Combate Tático

Habilidade (Técnica) – Reação

Descrição: Se você derrotar um oponente com um ataque corporal, você pode imediatamente realizar outro ataque corporal.

Companheiro Animal 1

Habilidade – Suporte

Descrição: Você possui uma ligação de fidelidade com um animal. Escolha uma Besta dos tipos Mamífero, Ave, Réptil ou Peixe e faça um teste de Vontade (Dificuldade igual à soma de todos os atributos do animal +1 para cada metro de tamanho que o animal tiver). Se passar no teste, o animal escolhido será atraído para você e lhe será fiel até a morte (ele passa a ter o temperamento Protetor). Se o animal morrer, você pode tentar atrair outro animal – que não precisa ser do mesmo tipo escolhido anteriormente – fazendo o mesmo teste. Este teste pode ser realizado 1 vez por dia. Você pode atrair 1 animal de cada vez com essa Habilidade.

Especial: Se essa Habilidade for escolhida durante a criação do personagem, o animal já estará com você, sem a necessidade de qualquer teste para atraí-lo, desde que a dificuldade para atraí-lo seja menor do que a soma dos Atributos do personagem.

Companheiro Animal 2

Habilidade – Suporte

Requisito: Companheiro Animal 1

Descrição: Seu companheiro Animal recebe +1 em 2 Atributos à sua escolha, +5 Pontos de vida e +5 Pontos de Mana. Além disso, seu Companheiro Animal recebe uma Habilidade do

tipo Técnica à sua escolha (desde que faça sentido; o Mestre tem a palavra final sobre o assunto).

Comunhão com Espíritos

Habilidade (Característica) – Suporte
Requisito: Contato com Espíritos
Mana: 10
Descrição: Enquanto estiver utilizando Contato com Espíritos, você pode tocar outro personagem que será capaz de ouvir e ver qualquer espírito num raio de 20 metros por 10 minutos. Um personagem sob esse efeito pode gastar 10 Pontos de Mana para ser capaz de tocar espíritos por 1 minuto.

Contato com Espíritos

Habilidade (Característica) – Ação
Mana: 5
Descrição: Você pode se comunicar com os espíritos que estejam próximos. Você é capaz de ouvir e ver qualquer espírito num raio de 20 metros. Esse efeito dura 10 minutos. Você pode gastar 10 Pontos de Mana enquanto estiver sob o efeito dessa Habilidade para ser capaz de tocar espíritos por 1 minuto.

Chamado do Alfa

Habilidade (Técnica) – Ação
Requisito: Benção de Ellenis
Mana: 20
Descrição: Você solta um poderoso uivo (ou uma poderosa vibração sob a água) que será entendida como um chamado irresistível para os animais que o ouvirem. Você consegue atrair todas as Bestas (Escolha entre Mamífero, Ave, Réptil ou Peixe) do tipo escolhido que estejam a até 500 metros por ponto de Força que você tenha. Os animais não estarão sob seu controle, mas se sentirão inclinados a ajudá-lo dentro de suas capacidades – animais com temperamento pacífico ou covarde não irão entrar em combate, mas animais sobreviventes ou agressivos não terão problemas com isso.
Especial: Você pode refinar o tipo específico de animal ("Ursos", "Marsupiais", "Batráquios") ou até mesmo um animal específico ("Aquele esquilo com quem eu conversei ontem", "meu Companheiro Animal", "O cão do guarda-caça") quando conjurar essa magia.

Combate com Duas Armas 1

Habilidade (Técnica) – Suporte
Descrição: Você treinou para usar duas armas em combate de forma eficiente. Você pode fazer até dois ataques corporais, cada ele com uma arma diferente (incuindo ataques desarmados) desde que pelo menos uma das armas tenha uma FN igual à metade (ou menos) do que a Força do personagem.
Especial: Se você utilizar uma Habilidade de Ação, seus efeitos se aplicam a apenas um dos seus ataques – mas você ainda pode fazer um ataque normal com a outra arma no mesmo turno, antes ou depois de utilizar a Habilidade de Ação.

Cura Espiritual

Habilidade (Tácnica) – Ação
Mana: 20
Descrição: Com seu toque você pode recuperar as energias de um espírito. Você pode curar até 40 Pontos de Vida de uma criatura com Corpo Intangível, além de remover quaisquer efeitos Mentais, de medo, Selos Místicos e Runas Arcanas que a estiverem afetando.

Espírito Animal

Habilidades (Técnica) – Suporte
Descrição: Seu espírito possui a forma de um animal. Escolha um Espírito Animal para ser seu guia. Essa escolha é permanente e não pode ser mudada posteriormente. Veja a descrição dos Espíritos Animais na pág. 169.

Forma Animal 1

Habilidade (Característica) – Ação
Requisito: Benção de Ellenis
Mana: 20
Descrição: Você pode se transformar em qualquer Besta dos tipos Mamífero, Réptil, Ave ou Peixe com até 1,5 metros de tamanho. Use as estatísticas do animal em que se transformou, mantendo apenas sua Inteligência, Vontade, Pontos de Vida e Pontos de Mana.

Não é possível lançar magias, usar armas ou falar com criaturas que não sejam da espécie em que você se transformou enquanto este efeito estiver ativo. Todo o equipamento que você estiver carregando é absorvido e desaparece na transformação e nenhum deles oferecerá nenhum modificador enquanto você permanecer na forma animal (incluindo itens mágicos).

Você pode permanecer nesta forma por até 1 hora, mas pode retomar sua forma natural à qualquer momento.

Herbalismo

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisito: Sabedoria Selvagem

Descrição: Você pode rolar testes de Inteligência para criar poções básicas. Além disso, enquanto estiver em um ambiente selvagem, você e seus aliados não são afetados por doenças e venenos de origem natural – seus aliados passam a ser imunes depois de um dia inteiro que estiverem com você (desde que eles aceitem suas dicas do que comer e do que não comer) – e você é sempre considerado como tendo um Kit de Cura á mão, a menos que o ambiente seja completamente estéril (desertos ou áreas glaciais).

Invocar Espírito Animal

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Espírito Animal, Contato com Espíritos

Mana: 20

Descrição: Você invoca um espírito animal espectral para protegê-lo. Esse espectro tem a forma do seu Espírito Animal, mas os Atributos dele serão todos iguais à sua Vontade. Além das Habilidades normais do animal, todos os Espíritos Animais terão Mente Bloqueada e Corpo Intangível. Seus ataques causam dano igual à Força +2 por Corte, Perfuração ou Esmagamento – o que for mais apropriado, de acordo com os ataques do animal – e recebem os bônus referentes ao seu Espírito Animal. Espíritos Animais têm 30 Pontos de Vida e 30 Pontos de Mana. Espíritos Animais são sempre Bestas do tipo Espírito com o temperamento Servo.

Espíritos Animais invocados por esta Habilidade se dissipam após um minuto ou assim que forem destruídos.

Especial: Águias Espectrais invocadas por essa magia recebem +1 em seus ataques corporais ao invés do bônus normal.

Rugido do Alfa

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Rugido do Predador

Mana: 40

Descrição: Você emite um rugido capaz de abalar até o mais valente dos predadores. Todos os oponentes que estiverem a até 10 metros à sua frente que tiverem uma Determinação menor do que a sua ficam Paralisados por 1 turno.

Um oponente só é afetado por esta habilidade uma vez por combate.

Este é um efeito de Medo.

Rugido do Predador

Habilidade (Técnica) – Ação

Mana: 25

Descrição: Você emite um rugido amedrontador. Todos os oponentes que estiverem a até 10 metros à sua frente que tiverem uma Determinação menor do que a sua ficam Amedrontados por 1 turno.

Um oponente só é afetado por esta habilidade uma vez por combate.

Este é um efeito de Medo.

Sabedoria Selvagem

Habilidade – Suporte

Descrição: Você passou muito tempo em ambientes selvagens e dedicou muito tempo ao estudo da natureza em todas as suas formas. Você rola +1d6 em testes que envolvam a natureza como forragear, rastrear, encontrar abrigo, identificar ervas, etc.

Sem Escapatória

Habilidade (Técnica) – Reação

Requisito: Combate Tático

Descrição: Se um oponente que está adjacente a você tentar se afastar ou se levantar, você pode imediatamente fazer um ataque corporal normal contra ele. Se acertar, além de sofrer o dano normal pelo ataque, o oponente não poderá se movimentar neste turno.

Vantagem Animal 1

Habilidade (Característica) – Ação

Requisito: Forma Animal 1

Mana: 10

Descrição: Você pode transformar uma pequena parte do seu corpo para que ela assuma uma característica animal, lhe conferindo uma Habilidade temporária. Você pode trans-

formar seus olhos para captar mais luz como uma coruja, recebendo Visão no Escuro, tornar suas unhas em garras de um tigre e receber Garras ou modificar seu nariz para que se pareça com o de um lobo, recebendo Faro, por exemplo. Apenas pequenas modificações são possíveis, e as possibilidades devem ser discutidas com o Mestre.

Esse efeito dura 1 hora, mas você pode cancelá-lo quando quiser.

HABILIDADES AVANÇADAS

Atropelar

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisito: Nível 5, Ataque do Búfalo

Descrição: Quando usar Ataque do Búfalo, se o alvo for derrubado ele sofre um dano adicional igual a 6/Contusão para cada 100 quilos de peso que você tiver.

Caminhada Fantasma

Habilidade (Característica) – Ação

Requisito: Nível 5, Comunhão com Espíritos

Mana: 40

Descrição: Você tornou-se um canal entre o mundo físico e o mundo espiritual. Você (e tudo o que você estiver carregando) pode tomar a forma de um espírito, adquirindo a Habilidade Corpo Intangível – você não tem peso, pode voar ao seu Deslocamento normal em qualquer direção e atravessar objetos sólidos. Você pode materializar partes do seu corpo, permitindo que você ataque ou conjure magias, e a menos que escolha o contrário, você é Imune à Corte, Perfuração e Contusão. Magias que causem danos desses tipos, no entanto, afetam você normalmente. Além disso, você pode ver, ouvir e tocar espíritos ou criaturas com a Habilidade Corpo Intangível enquanto estiver sob efeito dessa Habilidade.

Este efeito dura um número de minutos igual à sua Determinação. Se o efeito terminar enquanto você estiver dentro de algum material sólido, você é expelido para fora e sofre dano igual a 30/Contusão.

Especial: Se você tiver Imunidade Espiritual, os efeitos dessa Habilidade não funcionam enquanto você estiver sob efeito de Caminhada Fantasma.

Companheiro Animal 3

Habilidade – Suporte

Requisito: Nível 5, Companheiro animal 2

Descrição: Seu Companheiro Animal recebe +1 em todos os seus Atributos e +10 Pontos de Vida ou +10 Pontos de Mana à sua escolha. Além disso, seu Companheiro Animal recebe uma Habilidade do tipo Técnica à sua escolha (desde que faça sentido; o Mestre tem a palavra final sobre o assunto).

Companheiro Espiritual

Habilidade – Suporte

Requisito: Nível 5, Invocar Espírito Animal

Descrição: Seus Espíritos Animais conjurados duram permanentemente (mas você ainda pode cancelar o efeito quando quiser) e recebem +20 PV, ou +20 PM, ou +10 PV e +10 PM à sua escolha quando você os conjura. No entanto, enquanto esses Espíritos Animais estiverem conjurados, você não pode recuperar os Pontos de Mana gastos para conjurá-los. Depois que eles forem dissipados (ou destruídos) você pode recuperar esses Pontos de Mana normalmente.

Estraçalhar

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Nível 5, Brigão

Mana: 35

Descrição: Você salta sobre um alvo atacando com tudo o que tem! Faça um Encontrão realizando todos os seus possíveis ataques corporais (em geral dois socos/garradas/ataques com armas, dois chutes/ataques com cascos e uma cabeçada/mordida/marrada). Se você possuir Habilidades do tipo Característica que permitam mais ataques (como Braços Extras 2) você pode realizar todos estes ataques.

Forma Animal 2

Habilidade (Característica) – Ação

Requisito: Nível 5, Forma Animal 1

Mana: 30

Dificuldade da Magia: Variável

Descrição: Sua capacidade de assumir a forma de um animal permite que você se

transforme em qualquer Besta dos tipos Mamífero, Ave, Réptil ou Peixe com até 3 metros de tamanho. Use as estatísticas do animal em que se transformou, mantendo

apenas sua Inteligência, Vontade, pontos de vida e pontos de Mana.

Não é possível lançar magias, usar armas ou falar com criaturas que não sejam da espécie em que você se transformou enquanto este efeito estiver ativo. Todo o equipamento que você estiver carregando é absorvido e desaparece na transformação, nenhum deles oferecerá qualquer modificadores enquanto você permanecer na forma animal (incluindo itens mágicos).

Você pode permanecer nesta forma por até 1 hora, mas pode retomar sua forma natural a qualquer momento.

Implacável

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisito: Nível 5, Sem Escapatória

Descrição: Sempre que errar um ataque corporal, o alvo sofre metade do dano normal do ataque (arredondando para baixo).

Imunidade Espiritual

Habilidade (Característica) – Suporte

Requisito: Nível 5, Comunhão com Espíritos

Descrição: Você não recebe nenhum dano de criaturas do tipo Espírito e rola +1d6 em todos os testes de Vontade ligados a estas criaturas.

Mestre Domador

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisito: Nível 5

Descrição: Você é capaz de domar animais com extrema facilidade. Quando você captura uma criatura do tipo Besta, pode fazer um teste de Vontade com dificuldade igual à soma de todos os Atributos do animal depois que tiver cativo e bem tratado por pelo menos 1 dia inteiro. Se conseguir sucesso no teste, a criatura passa a ser considerada seu Companheiro Animal e a ter o Temperamento Protetor. Se falhar no teste, você pode tentar novamente uma vez por dia. No caso de uma falha crítica no teste, você perde completamente a confiança do animal e não será capaz de domá-lo.

Você pode liberar um animal domado dessa forma. Nesse caso, o temperamento da criatura volta ao normal, mas quaisquer bônus que ele receba por suas Habilidades de Companheiro Animal permanecem. Você pode ter, simultaneamente, uma quantidade de Companheiros Animais igual à metade da sua Vontade (arredondada para baixo).

Vantagem Animal 2

Habilidade (Característica) – Ação

Requisito: Nível 5, Vantagem Animal 1

Mana: 20

Descrição: Você pode transformar uma parte do seu corpo para que ela assuma uma característica animal, lhe conferindo uma Habilidade temporária. Você pode transformar seus braços em asas de grifo, recebendo Asas Pesadas, transformar sua cabeça para a de um lobo atroz e receber Mordida Poderosa ou desenvolver guelras como as de um tubarão, recebendo Anfíbio, por exemplo. Quaisquer modificações são possíveis, mas as possibilidades devem ser discutidas com o Mestre.

Esse efeito dura 10 minutos, mas você pode cancelá-lo a qualquer momento.

HABILIDADE FINAL

Guardião da Natureza

Habilidade (Característica) – Suporte

Requisito: Nível 10, Forma Animal 2

Descrição: Sua capacidade de assumir a forma de um animal permite que você se transforme em qualquer Besta dos tipos Mamífero, Ave, Réptil ou Peixe de qualquer tamanho. O custo de Mana e a Dificuldade de qualquer Habilidade relacionada a animais também são reduzidos à metade – Transformar-se em qualquer Besta maior do que 3 metros consome 20 pontos de Mana. Finalmente, todas as habilidades de assumir formas animais passam a ter duração permanente – mas você pode cancelar seus efeitos a qualquer momento.

Dogma e Espírito Animal

Dogma é uma Habilidade da Classe Sacerdote, que serve de pré-requisitos para outras Habilidades da Classe. O Dogma de um sacerdote define sua crença e a divindade cujos dogmas ele segue.

Espirito Animal está presente em três Classes (Druida, Patrulheiro e Xamã). Essas Classes têm uma profunda ligação e respeito à natureza. Essa Habilidade representa a essência espiritual do personagem. O personagem pode ter nascido com uma profunda ligação com o seu animal espiritual ou desenvolveu essa ligação ao longo da vida, mas é necessário escolher a Habilidade para que ela se manifeste.

Lista de Dogmas

Dogma: Discípulo da Forja

Descrição: Você segue os ensinamentos de Hou, o Fogo. Você nunca pode quebrar um juramento, faltar com a palavra ou desistir de uma tarefa que se prontificou a levar a cabo – mesmo que isso ameace sua vida. Suas magias de Conjuração, Cariátide e Golens têm seu custo de Mana reduzido em 5 enquanto seguir este Dogma. Se em qualquer momento você quebrar um juramento ou uma promessa ou desistir de uma tarefa que se prontificou a terminar, você perderá esta Habilidade, e nunca mais poderá adquiri-la novamente.

Arma dos Deuses: Martelo de Guerra flamejante. Além do dano normal, esse martelo causa um dano extra igual a 10/Fogo.

Dogma: Discípulo da Guerra

Descrição: Você segue os ensinamentos de Hadorn Braço de Ferro. Você nunca pode fugir de uma luta (a menos que seja uma morte certa) e deve sempre honrar a morte de quem morreu lutando. Você tem Força +1 enquanto seguir este dogma. Se em qualquer momento você fugir de uma luta ou desonrar os mortos, você perderá esta Habilidade, e nunca mais poderá adquiri-la novamente.

Arma dos Deuses: Machado Pesado de bronze. Esta arma é extremamente afiada e causa o dobro do dano normal.

Dogma: Discípulo da Justiça

Descrição: Você é um devoto de Mirah, a Justiça ou de Ahogr Ruge-Mundos. Você deve seguir as leis e jamais pode permitir que alguém seja prejudicado injustamente se você puder evitar. Você tem Vontade +1 enquanto seguir este dogma. Se você quebrar uma lei ou permitir que alguém o faça de modo proposital sem exigir punição imediata, você perderá esta Habilidade, e nunca mais poderá adquiri-la novamente.

Arma dos Deuses: Espada Longa cintilante. Além do dano normal, essa espada causa um dano extra igual a 10/Eletricidade.

Dogma: Discípulo da Liberdade

Descrição: Você segue os ensinamentos de Taranis Asas-de-Nuvens. Você nunca pode aprisionar, submeter ou forçar alguém a uma situação, condição ou ideia. Você tem Agilidade +1 enquanto seguir este dogma. Se em qualquer momento você aprisionar alguém de qualquer forma ou permitir que alguém seja preso contra sua vontade, você perderá esta Habilidade, e nunca mais poderá adquiri-la novamente.

Arma dos Deuses: Azagaia de gelo. Além do dano normal, se for arremessada essa arma causa um dano extra igual a 10/Frio, e se

Dogma

Habilidade – Suporte

Descrição: Você segue estritamente os ensinamentos de uma divindade que, em troca, lhe concede um favor especial. Escolha um Dogma para seguir. Essa escolha é permanente e não pode ser mudada posteriormente.

Especial: Um personagem que não siga os Dogmas de uma divindade específica é considerado um Discípulo do Panteão ou Sacerdote do Panteão e não está vinculado a nenhuma divindade em particular – nem recebe quaisquer benefícios ou precisa seguir nenhuma conduta específica.

desfaz em um pó fino de gelo e retorna com um vento gelado até as mãos do portador onde reverte à sua forma de azagaia no final do turno.

Dogma: Discípulo da Natureza

Descrição: Você segue os ensinamentos de Ellenis, a Dama da Natureza ou de Lathellanis, a Grande Matriarca. Você deve sempre proteger a natureza e os animais, e nunca deve extrair dela mais do que o estritamente necessário – e quando precisar fazer isso, deve repor o dano que causou de alguma forma. Você pode se comunicar com qualquer Besta do tipo Mamífero, Peixe, Ave ou Réptil por meio de gestos e olhares e recebe +1 em todas as rolagens relativas à esses tipos de criaturas. Se em qualquer momento você desrespeitar a natureza, deixar que outros o façam ou deixar de ajudar quando ela precisar, você perderá esta Habilidade, e nunca mais poderá adquiri-la novamente.

Arma dos Deuses: Arco Recurvo urticante. O portador desse arco recebe um bônus de +2 em seus ataques à distância, e toda vez que a corda desse arco é puxada, um ramo verde com uma única folha farpada na ponta cresce no lugar da flecha. Qualquer alvo atingido por uma dessas flechas, além de sofrer o dano normal fica automaticamente envenenado, perdendo 2 Pontos de Vida por turno. Esse veneno é considerado mágico e seus efeitos perduram até serem curados ou até o arco ser dissipado.

Dogma: Discípulo da Paz

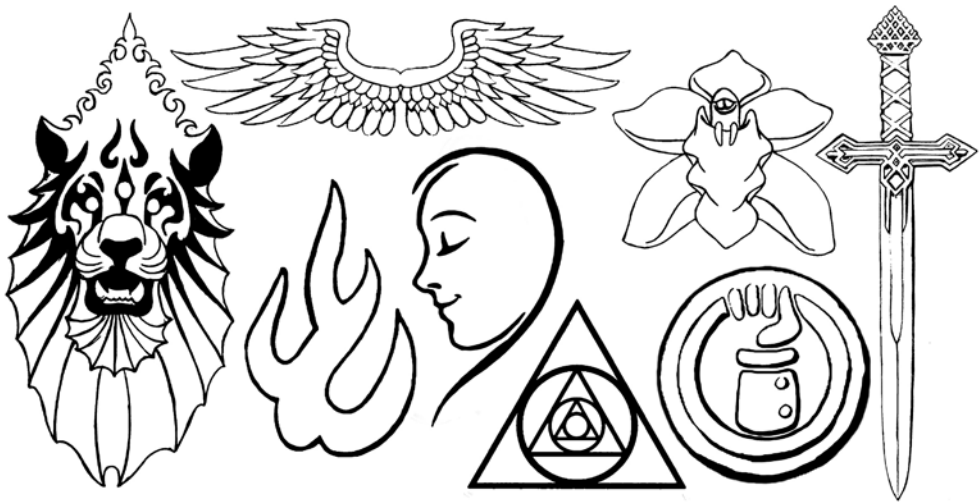
Descrição: Você é um discípulo de Denalla, a Vida. Você deve sempre trazer a paz, nunca poderá matar qualquer criatura e deve tentar encontrar um caminho que não exija combate em todas as situações. Você tem Vontade +2 enquanto seguir este dogma. Se em qualquer momento você matar ou permitir que alguém lute sem necessidade, você perderá esta Habilidade, e nunca mais poderá adquiri-la novamente.

Arma dos Deuses: Missal da paz. Um tomo mágico que contém todas as magias que restaurem Pontos de Vida que o Sacerdote conheça. Ele pode conjurar qualquer dessas magias a partir o tomo e essas magias curam 10 PVs a mais do que o normal.

Dogma: Discípulo da Sabedoria

Descrição: Você segue os ensinamentos de Sarfion, o Guardião do Conhecimento, e tenta transmiti-lo aos outros sempre que possível. Você nunca pode mentir ou omitir uma informação, deve sempre que puder transmitir conhecimento e deve ler por pelo menos 1 hora por dia. Você tem Inteligência +1 enquanto seguir este dogma. Se em qualquer momento você mentir ou desprezar a educação, você perderá esta Habilidade, e nunca mais poderá adquiri-la novamente.

Arma dos Deuses: Cajado da conjuração. Esse Cajado oferece os benefícios combinados de um Cajado, um Orbe e uma Varinha quando seu portador conjura magias.



LISTA DE ESPÍRITOS ANIMAIS

Espírito Animal: Abelha

Descrição: Seu espírito possui a forma de uma abelha. Você é automaticamente bem sucedido em testes para resistir à qualquer Habilidade do tipo Característica de todas as criaturas dos tipos Aracnídeo e Insetoide. Você também é capaz de uma comunicação rudimentar – dentro das capacidades do animal – com qualquer Besta do tipo insetoide ou aracnídeos, e este tipo de criatura nunca vai atacar você a menos que seja atacado por você primeiro ou que esteja sendo magicamente induzida. Finalmente, todas as suas Habilidades que envolvam criaturas do tipo Besta (Companheiro Animal, Convocar Animais, Forma Animal, Guardião da Natureza, etc.) passam a incluir criaturas dos tipos Aracnídeo e Insetoide.

Espírito Animal: Águia

Descrição: Seu espírito possui a forma de uma águia. Você ganha +1 nas rolagens de ataque a distância. Você também é capaz de uma comunicação rudimentar – dentro das capacidades do animal – com qualquer criatura do tipo Ave, e rola +1d6 em todas as rolagens (atacar, perceber, treinar, etc.) com relação à qualquer Besta do tipo Ave.

Espírito Animal: Camaleão

Descrição: Seu espírito possui a forma de um camaleão. Você rola +1d6 nos testes de se esconder, escalar e se mover em silêncio. Você também é capaz de uma comunicação rudimentar – dentro das capacidades do animal – com qualquer criatura do tipo Réptil, e rola +1d6 em todas as rolagens (atacar, perceber, treinar, etc.) com relação à qualquer Besta do tipo Réptil.

Espírito Animal: Cavalo

Descrição: Seu espírito possui a forma de um cavalo. Você rola +1d6 nos seus testes para correr, saltar, escalar, nadar ou qualquer tipo de movimentação e deslocamento. Você também é capaz de uma comunicação rudimentar – dentro das capacidades do animal – com qualquer Besta do tipo Mamífero que tenha uma dieta Herbívora, e rola +1d6 em todas as rolagens (atacar, perceber, treinar, etc.) com relação à qualquer Besta do tipo Mamífero que tenha uma dieta Herbívora.

Espírito Animal

Habilidades (Técnica) – Suporte

Descrição: Seu espírito possui a forma de um animal. Escolha um Espírito Animal para ser seu guia. Essa escolha é permanente.

Espírito Animal: Cobra

Descrição: Seu espírito possui a forma de uma cobra. Você ganha +1 na Defesa (este é um bônus de Esquiva ou Bloqueio, à sua escolha; essa escolha deve ser feita no momento em que essa Habilidade é selecionada e não pode ser mudada mais tarde). Você também é capaz de uma comunicação rudimentar – dentro das capacidades do animal – com qualquer criatura do tipo Réptil, e rola +1d6 em todas as rolagens (atacar, perceber, treinar, etc.) com relação à qualquer Besta do tipo Réptil.

Espírito Animal: Coruja

Descrição: Seu espírito possui a forma de uma coruja. Você rola +1d6 em todos os testes para lembrar, pesquisar ou compreender qualquer tipo de conhecimento teórico. Você também é capaz de uma comunicação rudimentar – dentro das capacidades do animal – com qualquer criatura do tipo Ave, e rola +1d6 em todas as rolagens (atacar, perceber, treinar, etc.) com relação à qualquer Besta do tipo Ave.

Espírito Animal: Golfinho

Descrição: Seu espírito possui a forma de um golfinho. Você consegue respirar e se movimentar tanto sob quanto sobre a água normalmente. Você também é capaz de uma comunicação rudimentar – dentro das capacidades do animal – com qualquer Besta do tipo Peixe ou Mamífero com a Habilidade Aquático e rola +1d6 em todas as rolagens (atacar, perceber, treinar, etc.) com relação à essas criaturas.

Espírito Animal: Lobo

Descrição: Seu espírito possui a forma de um lobo. Você ganha +1 nas rolagens de ataque corporal. Você também é capaz de uma

comunicação rudimentar – dentro das capacidades do animal – com qualquer Besta do tipo Mamífero que tenha uma dieta Carnívora, e rola +1d6 em todas as rolagens (atacar, perceber, treinar, etc.) com relação à qualquer Besta do tipo Mamífero que tenha uma dieta Carnívora.

Espírito Animal: Touro

Descrição: Seu espírito possui a forma de um touro. Você rola +1d6 nos seus testes para resistir à venenos naturais ou mágicos, doenças e infecções naturais e mágicas, tentativas de derrubá-lo, empurrá-lo ou movê-lo fisicamente de qualquer maneira. Você também é capaz de uma comunicação rudimentar – dentro das capacidades do animal – com qualquer Besta do tipo Mamífero que tenha uma dieta Herbívora, e rola +1d6 em todas as rolagens (atacar, perceber, treinar, etc.) com relação à qualquer Besta do tipo Mamífero que tenha uma dieta Herbívora.

Espírito Animal: Tubarão

Descrição: Seu espírito possui a forma de um tubarão. Você causa +2 de dano com seus ataques corporais (desarmados ou com armas). Você também é capaz de uma comunicação rudimentar – dentro das capacidades do animal – com qualquer Besta do tipo Peixe ou Mamífero com a Habilidade Aquático e rola +1d6 em todas as rolagens (atacar, perceber, treinar, etc.) com relação à qualquer Besta do tipo Peixe ou Mamífero que tenha a Habilidade Aquático.

Espírito Animal: Urso

Descrição: Seu espírito possui a forma de um urso. Você tem +10 Pontos de Vida. Você também é capaz de uma comunicação rudimentar – dentro das capacidades do animal – com qualquer Besta do tipo Mamífero que tenha uma dieta Carnívora, e rola +1d6 em todas as rolagens (atacar, perceber, treinar, etc.) com relação à qualquer Besta do tipo Mamífero que tenha uma dieta Carnívora.

Capítulo IV – O Mestre

Como dissemos na introdução, o Mestre é aquele responsável por criar e contar a história. Então, se este é você, não é nenhum exagero afirmar que a diversão de todo o grupo depende muito do seu trabalho, mas calma!

Não ceda diante da pressão. Ser Mestre da trabalho, mas também é muito divertido. É como se você fosse o autor, diretor e ator coadjuvante de sua peça. Enquanto cada jogador é responsável por descrever e interpretar as ações de seu próprio personagem, o Mestre é responsável por interpretar todos os outros personagens que não são jogadores, os chamados PdMs (Personagens do Mestre). Além disso, é o Mestre que determina como o ambiente responde aos personagens. Está frio? Está chovendo? É dia? É Noite? Essas questões todas são decididas pelo Mestre. E, claro, é o Mestre quem cria o plano maligno dos vilões ou os eventos que fazem com que os personagens dos jogadores decidam se aventurar para averiguar e – esperamos! – solucionar o problema.

MONTANDO A AVENTURA

Existem varias maneira de preparar uma aventura. Você pode também apenas improvisar. Para muitas pessoas funciona. Para outras é necessário um planejamento adiantado. E também tem gente que não gosta de inventar, e usam aventuras prontas. (O site *www.mightyblade.com* oferece aventuras para todos os usuários registrados – e qualquer um pode se registrar de forma totalmente gratuita).

Lembre-se que os jogadores são os personagens principais do jogo. Coloque-os no centro de sua aventura. Deixe que eles sejam especiais dentro dela. A melhor maneira de preparar a aventura e dividi-la em eventos, ou "cenas" principais, onde as coisas que você quer que aconteçam, acontecem. Anote o que você acha importante em cada cena - como os jogadores chegam a ela, quais outros personagens estarão presentes, quais eventos se desencadearão e por que - mas lembre-se sempre de manter os personagens dos jogadores tendo um papel importante no desenvolvimento dos eventos.

De fato, é bom que a maioria das cenas dependam diretamente de certas decisões dos jogadores para acontecerem: "se eles tirarem o rubi da testa do estatua do ciclope, ele ganhará vida e atacará", por exemplo. Outras aconteceram de um jeito ou de outro: "Na manhã seguinte o grupo encontra uma caravana de Elfos na estrada". O importante é manter os jogadores interessado no que está acontecendo ao redor deles – afinal, eles são os protagonistas da história que você desenvolveu! Lembre-se sempre que, não importa o quanto você tenha planejado, você tem que estar sempre pronto para improvisar, mudar a ordem de cenas que já escreveu – de preferência já as componha de um modo mais flexível, pra facilitar. Os jogadores inevitavelmente vão acabar fugindo da ideia inicial, elaborando soluções mais "criativas" para os obstáculos que você planejou (afinal, eles estão em maior número do que você, e têm pontos-de-vista completamente diferentes de enfrentar problemas; esteja preparado pra o inesperado, sempre! É disso que se trata lidar com jogadores – e humanos em geral, na verdade…). Lembre-se também de não podar ou boicotar ideias que os jogadores tiverem que não estejam de acordo com as suas ideias iniciais. Tente fazer com que as ideias deles funcionem de forma positiva à favor da história.

PEGANDO IDEIAS

Você não deve ter vergonha de pegar ideias de filmes, livros ou historias em quadrinhos – seus jogadores provavelmente fizeram isso quando criaram seus personagens! Tenha certeza apenas de que será novidade ou no mínimo in-

teressante para seus jogadores. Você não está escrevendo uma historia inédita e inovadora, está apenas compondo uma aventura onde os jogadores são personagens ativos e não meros expectadores, que é exatamente onde está a graça do RPG! E não se preocupe com clichê; desde que não torne a aventura óbvia, o clichê acaba sempre ajudando a imaginação de todos – e muitas vezes adiciona uma pitada de humor nas histórias.

AVENTURA SIMPLES

Uma dica para montar uma aventura simples é a seguinte: Crie um vilão ou monstro para ser enfrentado, ou simplesmente um final emocionante (podendo ser um evento aonde os heróis devem vencer com uma série de testes, como um templo desabando sobre suas cabeças enquanto eles correm pelas suas vidas, por exemplo). Depois crie três cenas interessantes relacionadas ao grande final que preparou. Essas cenas podem ser batalhas contendo monstros subordinados ao grande vilão, armadilhas exigindo testes ou então charadas à serem desvendadas pelos jogadores ou simples eventos interessantes como encontrar um PdM que depois de enfrentar o monstro no fim do labirinto acabou se perdendo e é encontrado muito enfraquecido – mas podendo oferecer informações de como chegar ou enfrentar o monstro! Então escolha um local para situar sua aventura (caverna infestada por Goblins, templo assombrado em algum local ermo, labirinto subterrâneo debaixo da cidade, castelo abandonado nos arredores da cidade, no meio do bairro dos carpinteiros, na floresta que circunda a vila dos personagens, etc.). Escolha um motivo para o vilão (que pode ir desde uma elaborada vingança contra um ancestral do burgomestre da cidade até um simples caso de criatura violenta que acordou com fome). Dê dicas para os jogadores sobre o que está acontecendo – como eles são heróis, é muito provável que a simples descoberta de um vilão ou monstro na região atraia sua sede de aventuras imediatamente, mas talvez haja boatos de que o monstro guarde um grande tesouro ou que o Barão da cidade quer ver o vilão derrotado, o que pode tornar a aventura mais recompensadora para os personagens. Pronto! Uma pequena e simples aventura!

CAMPANHAS

Você pode jogar sempre aventuras simples, sem se preocupar muito com continuidade ou com a ligação entre cada uma. Mas se os jogadores forem sempre jogar com os mesmos personagens, para irem evoluído e abrindo novas habilidades na ficha, pode ser interessante pensar um pouco na sequência de eventos, ter uma trama maior por trás da história. Talvez todos os desafios que os personagens enfrentaram não tenham sido por acaso, talvez aquele vilão da primeira aventura não tenha morrido quando caiu no abismo, e esteja em busca de vingança.

Esse tipo de sequência de aventuras interligadas é chamada de campanha. Isso ocorre quando o Mestre encadeia varias aventuras ao longo de uma história maior e mais complexa. Campanhas são mais difíceis de desenvolver, mas muito mais gratificantes de mestrar e jogar. Uma boa maneira de pensar uma campanha e compará-la com uma série de TV, onde cada aventura é um episódio, e cada temporada tem uma história distinta. Você não precisa ter toda a campanha planejada ao iniciar, você pode planejar apenas os primeiros episódios, ou mesmo só o primeiro episódio. E então ir criando a trama conforme os próprios jogadores forem agindo e, à medida as

ações deles, ir pegando idéias para aventuras subsequentes.

Uma campanha pode começam totalmente copiada de um filme e, conforme os jogadores vão avançando, o Mestre vai tendo ideias, apresentando desafios para os jogadores que podem vencê-los de modos totalmente inesperados e a partir disso dando novas ideias para o mestre trabalhar desafios futuros, tornando a aventura cada vez mais original e única. Uma campanha é algo bem empolgante, mas exige um grupo assíduo e unido para ser executada; deixe para experimentar essa possibilidade depois que seu grupo já estiver mais acostumado e empolgado com o jogo – mas se ela vier naturalmente ao longo de suas primeiras aventuras, abrace a ideia e deixe que as coisas sigam em frente!

PREMIANDO OS JOGADORES

Na sessão de Evolução do Personagem (pág, 40) é dito que com dez pontos de experiência o personagem sobe de nível, mas como essa experiência é ganha? Aqui é importante ressaltar que os Pontos de Experiência (ou simplesmente XP) representam o aprendizado do personagem e sua busca pelo autoaperfeiçoamento. Eles também servem para manter os jogadores motivados a seguirem jogando, mesmo que estejam em um ponto particularmente difícil da história, onde tudo parece estar dando errado para os personagens. Quando o personagem sobe de nível, isso funciona como um prêmio para o esforço do jogador até aquele momento.

Existem maneiras mais simples e mais complexas de distribuir os XPs; a seguir vamos descrever algumas delas, mas o Mestre tem total liberdade de adotar qualquer uma delas ou uma variação que achar mais apropriado.

Ignorar os Pontos de Experiência: O primeiro método, e o mais simples, e simplesmente ignorar os XPs. Assim ao final de cada aventura os personagens sobem um nível e pronto. Se usar esse método tenha em mente que você está dizendo que aquela aventura inteira valeu 10 pontos de experiência, o que normalmente pode ser muito, mas para um grupo iniciante pode ser uma boa ideia.

No entanto, só permita que os personagens subam de nível quando eles terminarem a aventura - se ela precisar ser interrompida para continuar outro dia; os jogadores devem esperar até o final de fato da aventura, não o final de cada sessão de jogo. Além disso, exija um mínimo de sucesso dos personagens - Se eles fracassarem completamente em sua missão, eles não deveriam subir de nível.

Vencendo Desafios: Uma maneira um pouco mais detalhada de distribuir os XPs é premiar os confrontos superados pelos personagens. Estabeleça um valor em XP para cada embate que os personagens forem enfrentar, e se eles conseguirem superar o obstáculo conceda o XP. O importante aqui é lembrar que apesar da maioria dos confrontos serem combates, seja contra monstros ou contra PdMs, um enigma bem feito pode render XPs, assim como algum desafio que exija que os personagens façam testes e sejam bem sucedidos. Mesmo no caso de um combate, não necessariamente vencer o desafio significa matar o adversário - se ele fugir, for persuadido a ceder ou enganado para permitir que o grupo alcance seu objetivo naquela aventura, isso também é considerado uma vitória.

Premiar por Conquista: Um método mais avançado é definir em cada cena que você planejar as coisas que os jogadores precisam vencer. Como no caso anterior você determina os desafios de cada cena, mas ai tudo pode ser um desafio. Fazer a pergunta certa para o dono da estalagem, passar no teste de percepção e encontrar a pista escondida, etc.

Esse método não é mais difícil, só mais trabalhoso, porque exige uma preparação maior da parte do Mestre. E quando os personagens divergirem, forçando o Mestre a improvisar, ele também pode considerar ideias inventivas e inspiradas dignas de receber XP, ou ir improvisando novos desafios conforme a história se desenrola.

Avaliar a Interpretação: Alguns Mestres gostam de dar mais ênfase à interpretação dos personagens, em fazer aquele pedaço de papel com números se tornar algo vivo e palpável. Isso é mais complexo do que simplesmente "jogar o jogo", e normalmente é reservado a grupos mais experientes, que querem mais do jogo do que sentar e rolar dados. Nesse caso é bem simples de avaliar: ao final da sessão de jogo de uma nota de 1 a 10 para a interpretação do jogador, e converta isso em pontos de experiência.

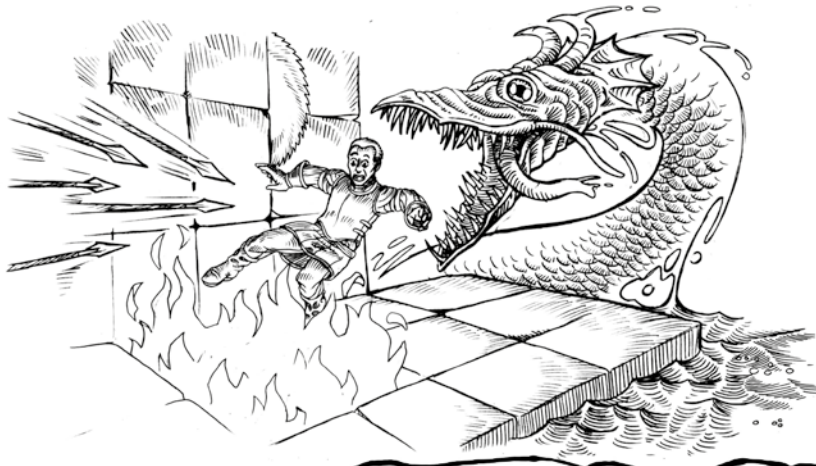
MESTRE ADVERSÁRIO

O mestre tem o poder de fazer coisas ruins acontecerem o tempo todo – os personagens escapam de uma armadilha e logo caem em outra, assim que terminam de lutar contra um grupo de Goblins são surpeendidos por um lobisomem antes de poderem descansar, são pegos em uma chuva de granizo durante um combate à céu aberto... – e ele pode até mesmo matar os personagens! Mas isso é parte do trabalho do mestre: apresentar desafios para os jogadores. Mas qual a graça de apresentar desafios que os jogadores não podem enfrentar? Que avanço isso traria para a aventura em si? O importante é criar desafios que possam ser superados – ou pelo menos evitados, mesmo que com uma fuga! Se quiser colocar um dragão ancião contra dois personagens de nível 1, dê pelo menos uma alternativa para que eles não virem churrasco logo no primeiro turno! Desafios que envolvem charadas também podem ser interessantes e divertidos dependendo de como forem apresentados e da disposição dos jogadores de vencer esse tipo de atividade. Um bom balanço entre a ação do combate e a investigação sempre cria aventuras mais interessantes.

Tenha em mente que para poder jogar você precisa de jogadores, se eles não gostarem das aventuras que você prepara, eles simplesmente irão parar de jogar. É muito importante entender que cada grupo é diferente,e nas primeiras vezes que mestrar você vai ir descobrindo o que eles acham divertido numa aventura de RPG. Da mesma forma, você vai ir descobrindo o que você gosta de mestrar, e a partir dai é só encontrar um meio termo entre o seu gosto e o dos jogadores, e você terá um grupo que se divertirá jogando nas histórias que você criar.

REGRA DE OURO

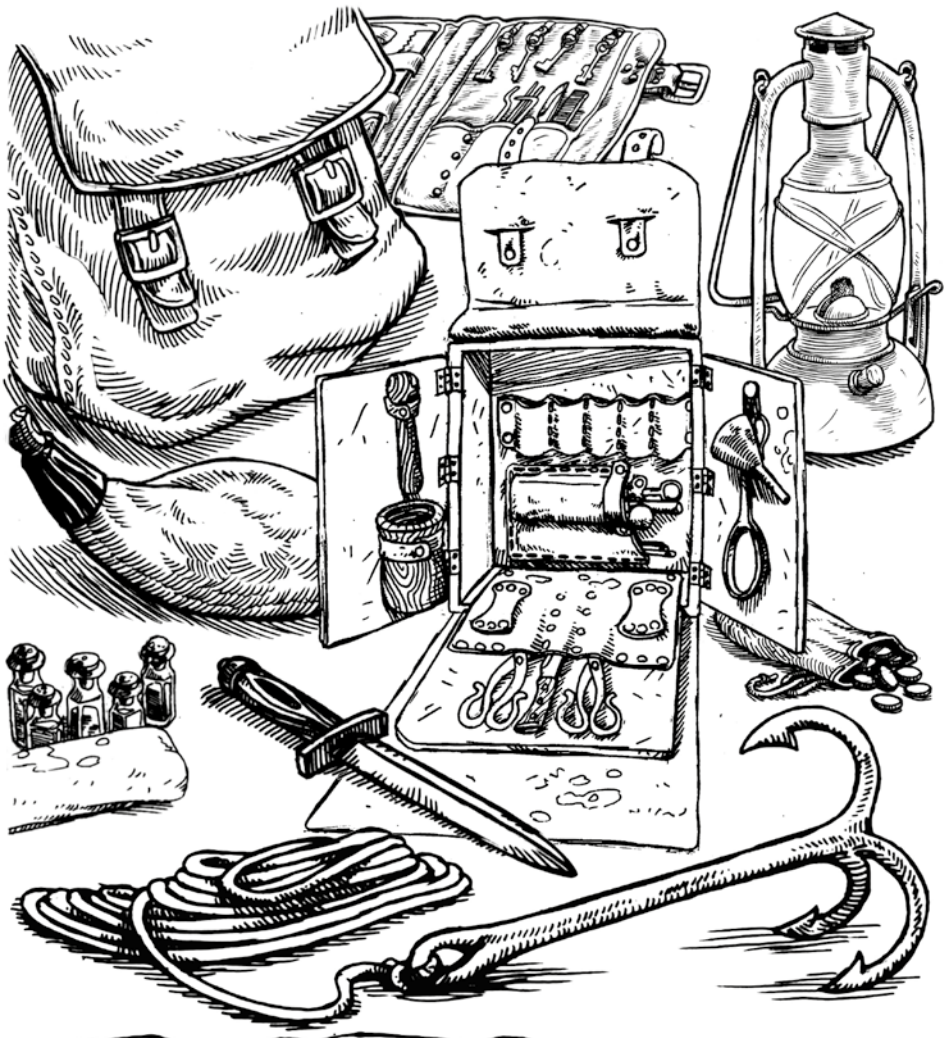
O mestre tem a palavra final e suas regras sempre estarão acima de qualquer outra regra. Sempre que uma regra entrar em conflito com a história, a história ganha (faça acontecer). Este é o poder do mestre, mas ele deve usá-lo com responsabilidade, dando preferência para a história e acima de tudo sendo justo com seus jogadores. E lembre-se: As regras estão aí para serem ignoradas quando isso for o melhor para a diversão do grupo!



Capítulo V – Equipamento

Este capítulo descreve os itens mais comuns encontrados nos mercados da maioria das cidades. Cada personagem começa com 500 moedas e podem gastar livremente este dinheiro para adquirir qualquer item descrito nesse capítulo. Essa quantidade de dinheiro é suficiente para equipar de modo eficiente um aventureiro iniciante - geralmente uma arma, uma armadura e algum item adequado à sua Classe (como um escudo, item de conjuração ou um kit de arrombamento) além de uma mochila com rações de viagem e talvez um kit de cura ou algumas tochas.

Aumentar a quantidade de dinheiro inicial não é aconselhável – Excesso de dinheiro para personagens iniciantes pode desequilibrar o jogo e dificultar o trabalho do Mestre, além de aumentar o tempo necessário para cada personagem escolher seus itens.



EQUIPAMENTO GERAL

A tabela a seguir apresenta uma série de itens que os personagens podem adquirir para personalizar seu equipamento ou para melhorar seu desempenho. Alguns itens são necessários para realizar ações sem incidir na regra de Inaptidão, enquanto outros oferecem bônus para determinadas rolagens – e outros são itens de uso corriqueiro, usados para manter tarefas cotidianas.

DESCRIÇÃO DOS EQUIPAMENTOS GERAIS

Item: O nome mais comum do item.
Peso: O peso em quilos do item.
Custo: O custo em moedas do item.
Descrição: Descrição dos itens e suas características, quando houver.

TABELA DE EQUIPAMENTO GERAL

Item	Custo	Peso	Descrição
Alforge	50	1	Mochila acoplada na parte de traz na sela da montaria. Comporta até 40 quilos de equipamento.
Aljava Comum	10	1,5	Utensilio usado normalmente nas costas para carregar flechas. Comporta até 20 flechas (compradas separadamente).
Anzol e Linha	1	-	Para pescar
Armadura para animais (Couro)	300	35	Concede +1 de defesa ao animal
Armadura para animais (Simples)	600	50	Concede +2 de defesa ao animal
Armadura para animais (Batalha)	1.200	75	Concede +3 de defesa ao animal
Armadura para animais (Completa)	1.800	100	Concede +4 de defesa ao animal
Barril	10	20	Barril de madeira para liquidos. Comporta 50 litros de liquido.
Barrilete	5	6	Barril de madeira para liquidos. Comporta 10 litros de líquido.
Baú Pequeno	30	20	Baú de madeira reforçado. Com alça para cadeado. 50 cm da largura, 25 cm de profundidade e 25 cm de altura.
Baú Grande	50	60	Baú de madeira reforçado. Com alça para cadeado. 1 m da largura, 50 cm de profundidade e 50 cm de altura.
Caixa Pequena	2	8	Caixa quadrada de madeira com 50 cm de lado.
Caixa Grande	10	45	Caixa retangular de madeira com 1m de largura e altura, e 2m de comprimento.
Cantil	5	0,5	Recipiente para carregar líquidos feito com couro e armação de madeira e/ou metal. Mais fácil de carregar do que o odre. Cheio de líquido pesa 1kg a mais.

Item	Custo	Peso	Descrição
Capa de lã	3	1	Para proteger do frio.
Capa de pele	10	3	Para climas muito frios.
Chapéu	3	0,5	de palha, couro ou lona.
Cinto oculto	1	0,15	Cinto para adaga pode ser colocado na coxa ou no braço
Cinturão de Adagas	3	0,25	Cinto para o peito com espaço para 10 adagas
Cinto de Ferramentas	3	0,4	Cinto com pequenos bolsos para guardar ferramentas e utensílios.
Corda Grossa (15m)	6	3	Corda reforçada aguenta 500 kg
Corda simples (15m)#	3	2	Suporta 200 kg
Kit de Arrombamento	100	0,4	Bainha com varias gazuas. Necessário para arrombar fechaduras.
Kit de Cura	50	2	Bandagens, agulha, linha, faca e pastas de ervas medicinais.
Martelete#	24	1	Pequeno martelo usado para fixar os pinos de escalada, a cabeça do martelo é dividida em uma ponta de martelo e outra de picareta.
Mochila Pequena/embornal	20	1	Mochila básica para guardar o essencial. Comporta até 5Kg.
Mochila Grande	50	2	Mochila reforçada de viagem. Comporta até 20 quilos.
Frasco de Cerâmica	2	*	Frasco de cerâmica para poções. Comporta 100 ml de líquido.
Frasco de Tinta	15	-	Suficiente pra dez páginas de texto
Frasco de Vidro	4	*	Frasco de vidro para poções. Comporta 50 ml de líquido.
Freio, Rédeas e Bocal	20	0,45	Consiste no equipamento que vai na cabeça do animal. O personagem recebe -2 nos testes de cavalgar se não possuir esse equipamento.
Garatéia#	12	1	Gancho para escalar muros e paredes com 3 anzóis grandes juntos.
Garatéia Furtiva	20	1	Garatéia forrada com tecido grosso para diminuir o barulho.
Garrafa de Cerâmica	5	0,5	Garrafa para vinho e cerveja. Comporta 1 litro de líquido.
Lampião	20	0,5	Este lampião funciona a óleo. Dura 6 horas.
Luvas	1	-	De lã ou pelica, para proteger do frio.
Luvas de Couro	3	0,5	Para trabalho pesado ou climas muito frios.
Manto	5	1	Capa de lã ou lona com capuz, para proteger do frio.
Mata Borrão	5	-	Usado para limpar o excesso de tinta ajudando na secagem. Peso despresivel.
Odre	2	0,5	Cantil que consiste basicamente de um saco de couro com um bocal de madeira e rolha. Cheio de líquido pesa 4kg a mais.
Óleo combustível	10	0,5	Serve para recarregar lampiões. Se exposto ao fogo, explode (dano igual à 10/fogo em uma área de 2 metros de raio)
Pá de Acampamento	5	1	Pá pequena para ajudar na montagem do acampamento

Item	Custo	Peso	Descrição
Papiro	1	-	Uma folha. Papel de baixa qualidade feito a partir de uma pasta de junco seco. 100 dessas pesam 1kg
Pederneira e isqueiro	5	0,25	Uma pedra especial que quando riscada por um metal (isqueiro) gera uma grande quantidade de faíscas. Usada para ascender uma fogueira.
Pelego	10	4	Couro com lã de ovelha para dormir em cima. Bom para noites frias.
Pena	2	-	Pena usada para escrever
Pergaminho	5	-	Uma folha. Pele de cordeiro preparada para receber tinta. E desse material que os grimórios são feitos. 20 dessas pesam 1kg.
Pinos Para escalada#	10	0,4	10 pinos para escaladas.
Provisões	10	1	Suficiente para 2 refeições.
Roupas comuns	5	1	Camisa ou túnica, calções ou saia e sandálias.
Roupas de festa	10	2	Vestido ou roupas decoradas ou de cores vibrantes.
Roupas de viagem	20	3	Camisa e calças de lona e botas.
Sela e estribos	80	1	Confere um bônus de +2 em todos os testes de Cavalgar.
Tenda Pequena (Uma Pessoa)	35	3	Tenda simples para uma pessoa, 1m de altura por 2m de comprimentos e 1m de largura.
Tenda Média (Duas Pessoas)	50	6	Tenda simples para duas pessoas, 1m de altura por 2m de comprimentos e 2m de largura.
Tenda Grande (Quatro Pessoas)	85	13	Tenda simples para quatro pessoas, 1,8m de altura por 4m de comprimentos e 4m de largura. Essa tenda é muito grande para ser carregada por apenas uma pessoa, ela deve ser posta em uma carroça ou, ao menos, em um cavalo.
Tenda Grupo (Dez Pessoas)	150	27	Lembra um pequeno circo em forma de octógono, possui oito mastros a sua volta e um mastro central maior. Só pode ser transportado em uma carroça. Tem 2,5m de altura por 4m de raio.
Tocha	1	0,5	Dura uma hora
Túnica	3	1	Camisa longa que fica sobre as calças.
Velino	10	0,02	Uma folha. Pele de feto de boi ou cordeiro, preparada para receber tinta. Mais lisa e macia do que pergaminho comum, depois de seca a tinta resiste mesmo que a folha seja molhada. Grimórios a prova d'água podem ser feitos desse material.

Estes itens compõe um Kit de escalada.

KIT DE ARROMBAMENTO

KIT DE CURA

ARMAS CORPORAIS E DE DISTÂNCIA

Qualquer personagem é capaz de usar qualquer arma, independente da Classe – em um cenário de fantasia, todos os personagens têm uma noção, mesmo que rudimentar, de como usar uma arma. No entanto, note que se o personagem estiver usando uma arma cuja FN for maior do que a sua Força, ele incorre na regra de Inaptidão.

DESCRIÇÕES DAS ARMAS CORPORAIS

Arma: O nome mais comum da arma.

Custo: O custo padrão em moedas da arma.

Dano: O dano que a arma causa. Se o dano for um número, esse é o dano total da arma. Se for um número precedido de "For+", o valor deve ser somado à Força do personagem para calcular o dano total da arma.

Tipo: O tipo de dano que a arma causa. Perf – É abreviação de Perfuração. Cont – é para Contusão. Se uma arma tiver mais de um tipo de dano, o jogador pode escolher, a cada turno, que tipo de dano o seu personagem usa ao atacar com aquela arma.

FN: Abreviação de Força Necessária. Um personagem usando uma arma cuja FN é maior do que sua Força ataca como se fosse Inapto. Quando existem dois números, o primeiro é a força necessária para usar a arma com apenas uma mão. O número entre parentes é a força para usar a arma com as duas mãos. Se o personagem tiver força para usar a arma com apenas uma mão, mas ainda assim usar com as duas, some +2 ao dano.

Peso: o peso em quilos da arma.

Distância: A distância máxima que a arma alcança em combate. Esses alcances são:

Corpo-a-corpo: Qualquer arma ou ataque que é realizado dentro do alcance do braço de um humanoide médio é considerado corpo-a-corpo. A maioria das armas pode ser usada nessa distância, e muitas não têm um alcance maior do que este 1 metro.

Haste: Armas dotadas de cabos compridos e com uma cabeça montada em uma das suas extremidades. Apesar de geralmente não serem usados para atacar com apenas uma das extremidades, cajados podem ser empunhados como lanças, para manter os adversários à distância, e são considerados armas de haste. Alcance: 3 metros.

Observações: Lista as características especiais da arma, quando houver. Essas características são:

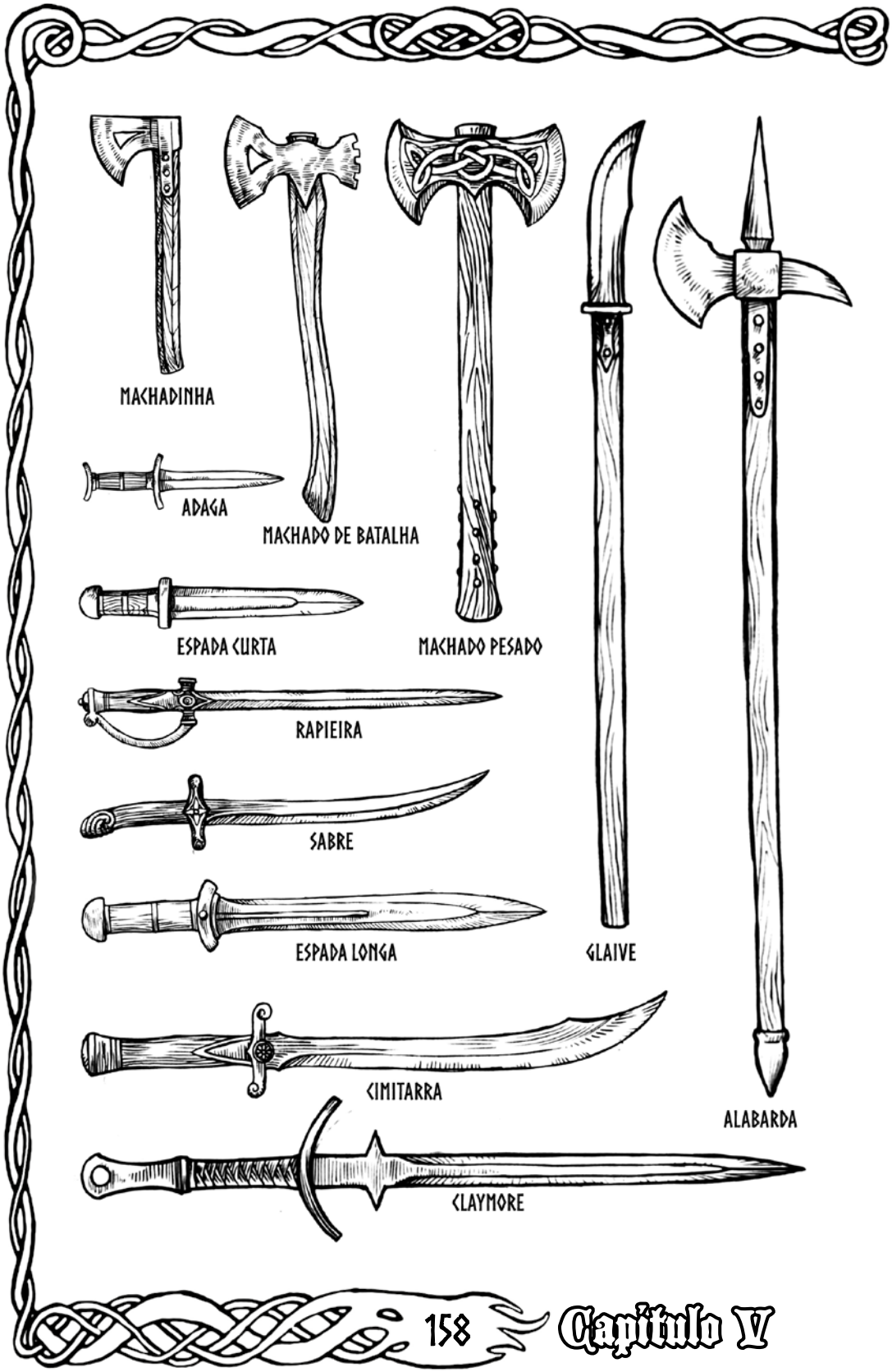
Arremesso: Esta arma pode ser arremessada como se tivesse Alcance Curto (veja a tabela de armas de distância).

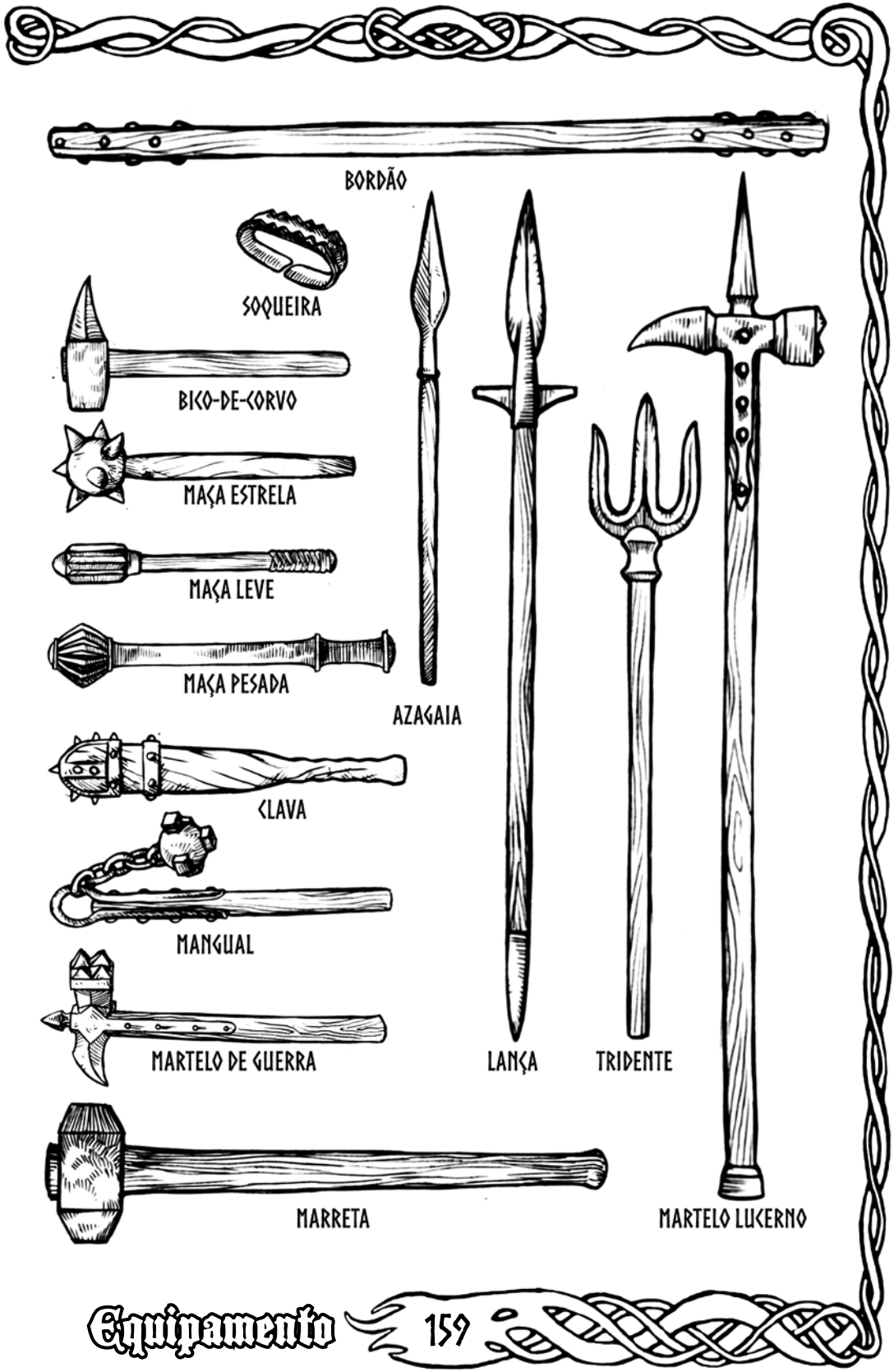
Canalizador: Você pode realizar magias enquanto estiver empunhando esse item.

Duas Mãos: São necessárias ambas as mãos para usar a arma. Se usada com apenas uma mão, o personagem ataca como se fosse Inapto.

TABELA DE ARMAS CORPORAIS

Arma	Custo	Dano	Tipo	FN	Peso	Distância	Observações
Soco, chute	-	For+0	Contusão	1	-	Corpo-a-corpo	
Adaga	50	For+4	Corte e Perf	1	0,25	Corpo-a-corpo	Arremesso, Canalizador
Alabarda	250	For+11	Corte	6	6	Haste	Duas Mãos
Azagaia	50	For+5	Perfuração	2	1	Corpo-a-corpo	Arremesso
Bico-de-Corvo	125	For+6	Cont e perf	2	1	Corpo-a-corpo	Arremesso
Bordão	50	For+5	Contusão	1	2	Corpo-a-corpo	Duas Mãos, Canalizador
Cimitarra	225	For+9	Corte e Perf	5 (3)	2,5	Corpo-a-corpo	
Clava	75	For+6	Contusão	3	1,5	Corpo-a-corpo	Canalizador
Claymore	250	For+11	Corte e Perf	5	3	Corpo-a-corpo	Duas Mãos
Espada curta	100	For+6	Corte e Perf	2	1	Corpo-a-corpo	
Espada Longa	175	For+8	Corte e Perf	4 (2)	2	Corpo-a-corpo	
Glaive	225	For+10	Corte	4	4	Haste	Duas Mãos
Lança	100	For+7	Perfuração	3	2	Haste	Duas Mãos, Arremesso
Maça Leve	25	For+5	Contusão	2	1	Corpo-a-corpo	
Maça Pesada	150	For+8	Contusão	5 (3)	2,5	Copro-a-corpo	
Maça Estrela	100	For+7	Contusão	4	2	Corpo-a-corpo	Arremesso
Machadinha	100	For+6	Corte	2	1	Corpo-a-corpo	Arremesso
Machado de Batalha	150	For+8	Corte	5 (3)	3	Corpo-a-corpo	
Machado Pesado	175	For+11	Corte	5	4	Corpo-a-corpo	Duas Mãos
Mangual	200	For+9	Contusão	6 (3)	3	Corpo-a-corpo	
Marreta	175	For+11	Contusão	5	5	Corpo-a-corpo	Duas Mãos
Martelo Lucerno	275	For+11	Cont e Perf	7	5	Haste	Duas Mãos
Martelo de guerra	175	For+8	Cont e perf	4 (2)	3	Corpo-a-corpo	
Rapieira	125	For+7	Perfuração	2	1	Corpo-a-corpo	
Sabre	100	For+7	Corte e Perf	3	1	Corpo-a-corpo	
Soqueira/ Manopla	25	For+2	Contusão	1	0,25	Corpo-a-corpo	
Tridente	175	For+8	Perfuração	5 (3)	3	Haste	Arremesso


MACHADINHA
ADAGA
MACHADO DE BATALHA
ESPADA CURTA
MACHADO PESADO
RAPIEIRA
SABRE
ESPADA LONGA
GLAIVE
CIMITARRA
ALABARDA
CLAYMORE


BORDÃO
SOQUEIRA
BICO-DE-CORVO
MAÇA ESTRELA
MAÇA LEVE
MAÇA PESADA
AZAGAIA
CLAVA
MANGUAL
MARTELO DE GUERRA
LANÇA
TRIDENTE
MARRETA
MARTELO LUCERNO

DESCRIÇÕES DAS ARMAS DE DISTÂNCIA

Arma: O nome mais comum da arma.
Custo: O custo padrão em moedas da arma.
Dano: O dano que a arma causa. Se o dano for um número, esse é o dano total da arma. Se for um número precedido de "For+", o valor deve ser somado à Força do personagem para calcular o dano total da arma.
Tipo: O tipo de dano que a arma causa. **FN:** Abreviação de Força Necessária. Um personagem usando uma arma cuja FN é maior do que sua Força ataca como se fosse Inapto.
Peso: o peso em quilos da arma.
Distância: A distância máxima que a arma alcança em combate. Esses alcances são:

Alcance Curto: Armas que são propelidas pela força do usuário sem auxílio de alavancas ou instrumentos de tensão. Alcance: 30 metros.

Alcance Médio: Armas que usam sistema de alavancas ou de propulsão mecânica são consideradas armas de alcance médio. Arcos simples também caem nessa categoria. Alcance: 100 metros.

Alcance Longo: Arcos longos, compostos e recurvos entram nessa categoria. Alcance: 200 metros.

Observações: Lista as características especiais da arma, quando houver. Essas características são:

Duas Mãos: São necessárias ambas as mãos para usar a arma. Se usada com apenas uma mão, o personagem ataca como se fosse Inapto.

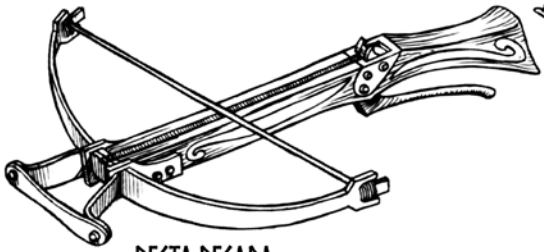
Carregar: Esta arma usa um sistema de alavancas para ser recarregada. É preciso gastar uma Ação de Movimentação para recarregar esta arma. Se a arma estiver sem alavanca, um personagem só pode recarregar a arma se tiver o dobro da FN normal da arma.

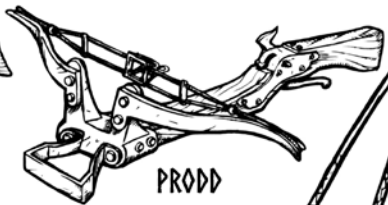
TABELA DE ARMAS DE DISTÂNCIA

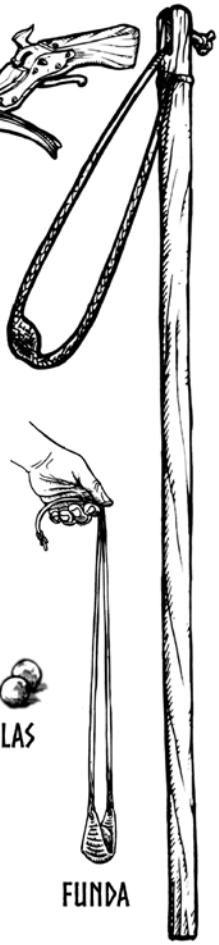
Arma	Custo	Dano	Tipo	FN	Peso	Distância	Observações
Arco Simples	75	For+4	Perfuração	2	0,75	Médio	Duas Mãos
Arco Composto	175	For+6	Perfuração	3	1	Longo	Duas Mãos
Arco de Guerra	250	For+8	Perfuração	4	1,5	Longo	Duas mãos
Arco Recurvo	250	For+7	Perfuração	2	1,5	Longo	Duas mãos
Besta Leve	175	10	Perfuração	2	2	Médio	Duas mãos, Carregar
Besta Pesada	225	14	Perfuração	5	3	Médio	Duas Mãos, Carregar
Funda/estilingue	50	For+2	Contusão	1	0,25	Médio	
Fustíbalo *	200	For+6	Contusão	2	2	Médio	Duas Mãos
Plumbata	100	For+4	Perfuração	1	0,5	Médio	
Prodd	175	12	Contusão	4	3	Médio	Duas Mãos, Carregar
Zarabatana	25	For	Perfuração	1	0,5	Curto	

Munição	Custo	Peso	Descrição
Balas	1	0,02	Esferas de metal ou pedra para fustibalo, Prodd e Funda.
Dardos	1	-	Agulhas para zarabatana, 200 dessas pesam 1kg.
Flecha Comum	2	0,05	Flecha usada em todos os tipos de arco.
Flecha Garateia	10	0,2	Fecha especial para acoplar uma garatéia na ponta e uma corda
Virote Comum	2	0,04	Seta usada em todos os tipos de besta e Plumbata.
Virote Garateia	10	0,2	Virote especial para acoplar uma garatéia na ponta e uma corda

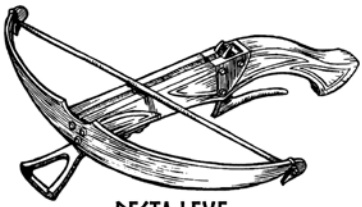
** Fustíbalos podem ser usados como cajados em combate corporal.*


BESTA PESADA


PRODD


FUSTÍBALO

VIROTE COMUM


BESTA LEVE

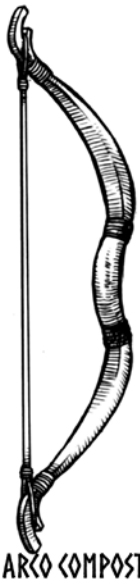
VIROTE GARATEIA

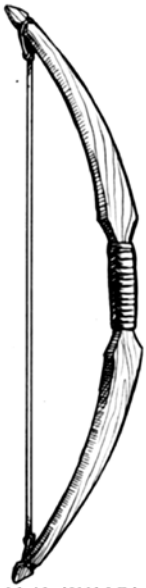
ZARABATANA

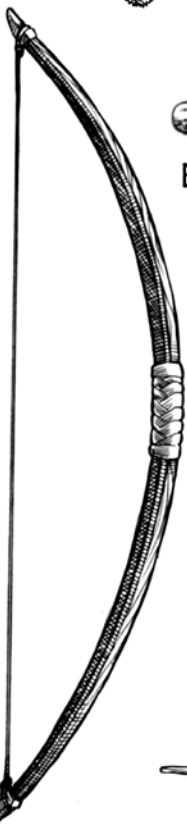
FUNDA

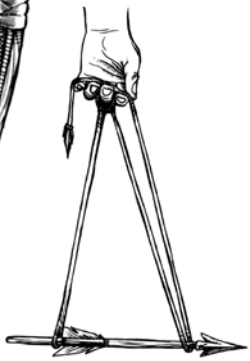
BALAS

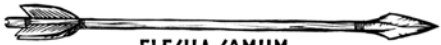
ARCO RECURVO


ARCO COMPOSTO


ARCO SIMPLES


ARCO DE GUERRA


PLUMBATA


FLECHA COMUM

FLECHA GARATEIA

ARMADURAS

Armaduras são itens de proteção vestidos sobre o corpo ou, no caso dos escudos, carregados em uma das mãos. Não é necessária nenhuma Habilidade especial para usar uma armadura, mas algumas Habilidades, como Guerreiro de Aço, oferecem vantagens para quem às usa. Outras, como Movimentos Evasivos, só podem ser usadas se você estiver sem armadura.

DESCRIÇÃO DAS ARMADURAS

Armadura: O nome mais comum da armadura.
Custo: O custo em moedas da armadura.
Defesa: O Bônus de Defesa fornecido pela armadura. Se o número for precedido de um sinal de "+", o bônus deve ser somado a qualquer outro bônus de armadura para calcular a Defesa, e é considerado um bônus de Bloqueio.
FN: Força Necessária. Um personagem usando uma armadura cuja FN é maior do que sua Força realiza todos os seus testes de Força e Agilidade como se fosse Inapto.
Peso: O peso em quilos da armadura.
Observações: Lista as características especiais da armadura, quando houver. Essas características são:

Pesada: Esta armadura concede uma boa proteção para o personagem, mas restringe seus movimentos. Todos os danos que o personagem sofre são reduzidos em 1, mas seu modificador de corrida diminuído para o triplo de seu Deslocamento (ao invés do quádruplo).
Rígida: Esta armadura é feita de placas com várias articulações rígidas que concedem ótima proteção mas e atrapalha a movimentação. Se o personagem estiver montado, a FN dessa armadura é considerada -1. Essa armadura reduz os danos sofridos pelo personagem em 2 (cumulativo com a redução oferecida pela característica Pesada), mas seu modificador de corrida será apenas o dobro de seu Deslocamento (ao invés do quadruplo).
Ocupa uma Mão: O personagem precisa usar esse item em uma de suas mãos.

TABELA DE ARMADURAS

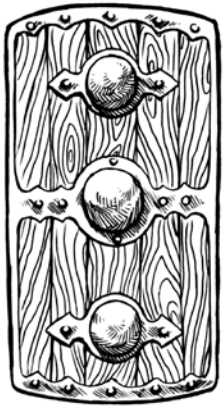
Armadura	Custo	Defesa	FN	Peso	Observações
Túnica Pesada	50	1	1	2,5	-
Armadura de Couro	100	2	2	12	-
Armadura Simples	200	3	4	18	Pesada
Armadura de Batalha	600	4	6	27	Pesada
Armadura Completa	2000	5	8	36	Pesada, Rígida
Escudo Pequeno	50	+1	2	4	Ocupa uma mão
Escudo Médio	100	+2	3	6	Ocupa uma mão
Escudo de Corpo	200	+3	5	9	Ocupa uma mão

ARMADURA SIMPLES

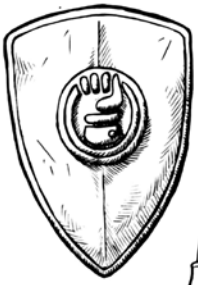
ARMADURA DE BATALHA

ARMADURA COMPLETA

TÚNICA PESADA



ESCUDO DE CORPO



ESCUDO MÉDIO

ESCUDO PEQUENO

ARMADURA DE COURO

Itens de Conjuração

Itens de conjuração são itens que os conjuradores usam para ampliar ou simplesmente acessar os efeitos de suas magias. Cajados, cetros e adagas podem ser usados como armas, enquanto os outros itens não têm nenhuma outra aplicação em combate além de afetar os efeitos de conjuração.

Um item de Conjuração precisa estar sintonizado com um conjurador para funcionar apropriadamente. Um conjurador só se beneficia dos efeitos de Asseste, Cerne e Foco de um item de conjuração se este tiver sua Runa Arcana ou Selo Místico pessoal gravada nele. As outras características dos itens de conjuração não mudam.

Descrição dos Itens de Conjuração

Item: O nome mais comum do item.
Custo: O custo em moedas do item.
FN: Força Necessária. Um personagem usando um item cuja FN é maior do que sua Força realiza testes para realizar Habilidades do tipo Magia como se fosse Inapto.
Peso: O peso em quilos do item.
Observações: Lista as características especiais dos itens. Essas características são:

Asseste Mágico: Habilidades do tipo Magia conjuradas enquanto o conjurador estiver segurando este item tem sua Dificuldade diminuída em 1.

Canalizador: Você pode realizar magias enquanto estiver empunhando esse item.

Cerne Arcano: Habilidades do tipo Magia que causem dano ou perda de Pontos de Vida conjuradas enquanto o conjurador estiver segurando este item causam +5 de dano ou a perda de 5 Pontos de vida a mais.

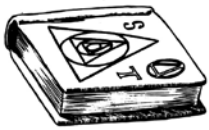
Cerne Místico: Habilidades do tipo Magia que recuperem Pontos de Vida conjuradas enquanto o conjurador estiver segurando este item recuperam 5 Pontos de vida a mais.

Duas Mãos: São necessárias ambas as mãos para usar este Item.

Registro: Você pode registrar magias nesse item e usá-las para realizar rituais.

Foco Mágico: Habilidades do tipo Magia conjuradas enquanto o conjurador estiver segurando este item custam 5 Pontos de Mana a menos.

Grimório


Missal

Cajado

Cetro

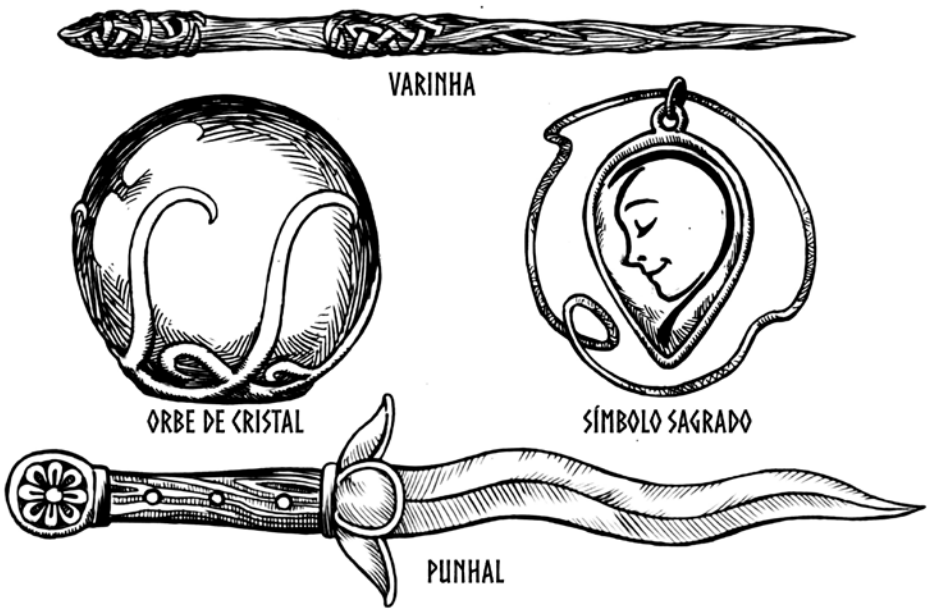
Tabela de Itens de Conjuração

Item	Custo	FN	Peso	Observações
Cajado*	50	1	2	Cajados são simplesmente bordões sintonizados a um conjurador através de sua runa pessoal. Canalizador, Cerne Arcano, Cerne Místico, Registro, Duas Mãos
Cetro**	75	3	1,5	Cetros são simplesmente clavas sintonizadas a um conjurador através de sua runa pessoal. Canalizador, Cerne Arcano, Cerne Místico, Registro
Grimório	50	2	0,5	Livro usado por conjuradores arcanos para registrar suas magias. Canalizador, Registro
Missal	50	2	0,5	Livro usado por conjuradores místicos para registrar suas magias. Canalizador; Registro
Orbe de Cristal	25	1	0,25	Um globo de cristal ou qualquer outra pedra semipreciosa com cerca de 20 cm de diâmetro. Canalizador, Foco Mágico
Punhal***	50	1	0,25	Punhais são simplesmente adagas sintonizadas a um conjurador através de sua runa pessoal. Canalizador, Cerne Arcano
Símbolo Sagrado	25	1	0,1	Um medalhão com o símbolo de uma divindade. Canalizador, Cerne Místico
Varinha	25	1	0,15	Uma pequena haste com 25 a 40 centímetros de comprimento feito de madeira nobre. Canalizador, Asseste Mágico

** Pode ser usado em combate como um Bordão; Veja as estatísticas do Bordão na descrição das armas.*

*** Pode ser usado em combate como uma Clava; Veja as estatísticas da Clava na descrição das armas.*

**** Pode ser usado em combate como uma Adaga; Veja as estatísticas da Adaga na descrição das armas.*



TRANSPORTES

A tabela a seguir apresenta os meios mais comuns de transporte em Drakon - e na maioria dos cenários de fantasia medieval convencionais. Os animais de transporte precisão de estalagem quando estiverem dentro de cidades – veja o item Estábulo, na tabela de Tavernas, Hospedarias e Estalagens a seguir.

TABELA DE TRANSPORTES

Item	Preço	Descrição
Bolanta	400	Carroça modificada para funcionar como habitação improvisada para até quatro pessoas. Deve ser puxada por dois cavalos.
Burro	50	Versão treinada do Burro descrito no Monstrum Codex p. 9
Cavalo Comum	150	Versão treinada do cavalo descrito no Monstrum Codex p. 9
Cavalo de Guerra	300	Cavalo de Guerra descrito no Monstrum Codex p. 10
Carroção	100	Um tipo de carroça mais usada para transporte de materiais (Areia, pedras, grãos, etc.). Possui um banco na frente para até 3 pessoas. Pode ser puxado por um cavalo ou dois.
Carroça	150	Carroças são normalmente usadas para transportar pessoas, além do banco frontal, na parte interna ela tem mais dois bancos. Capaz de transportar 8 pessoas. Deve ser puxada por dois cavalos.
Carroça Coberta	180	Essa versão possui uma armação de metal ou madeira, onde um tecido grosso é esticado. Normalmente usada em viagens longas. Deve ser puxada por dois cavalos.
Carruagem	250	Uma carroça fechada, geralmente possui uma porta lateral e comporta até quatro pessoas dentro. O condutor vai do lado de fora em cima. Pode ser puxada por dois ou quatro cavalos.
Carruagem Nobre	600	Uma versão requintada e mais confortável, com estofamento, forro e outas frivolidades. Pode ser puxada por dois ou quatro cavalos

TAVERNAS, HOSPEDARIAS E CARAVANAS

Os preços de produtos e serviços que uma taverna ou estalagem podem oferecer variam bastante, dependendo de vários fatores, como o nível do estabelecimento, qualidade dos produtos e serviços e localização. Abaixo segue uma relação dos produtos e serviços mais comuns, seus preços médios e uma rápida descrição.

Em geral, o menor custo será cobrado na maioria dos estabelecimentos, enquanto apenas locais isolados e com pouco movimento, ou em cidades com apenas uma estalagem ou taverna, os personagens lidarão com os valores mais altos listados.

TABELA DE TAVERNAS, HOSPEDARIAS E CARAVANAS

Item	Custo	OBS
Banho Frio	1 a 3	Uma tina de água fria em uma sala privada.
Banho Quente	2 a 5	Uma tina de água quente em uma sala privada.
Caneco de Cerveja	1 a 3	Qualquer bebida fermentada de baixa qualidade

Item	Custo	OBS
Caneco de Vinho	2 a 5	Qualquer bebida fermentada de boa qualidade
Caneco de Grog	2 a 5	Qualquer bebida destilada de baixa qualidade
Caneco de Licor	5 a 10	Qualquer bebida destilada de boa qualidade
Catre*	1 a 5	Uma cama de peles e um baú em um pequeno quarto particular
Estábulo*	2 a 10	Por animal.
Garrafa de bebida	-	Quatro vezes o preço do caneco
Provisão para Viagem	1 a 5	Suficiente pra um dia de viagem
Refeição Simples	1 a 3	Um pedaço de pão e queijo ou um caldo ralo de vegetais
Refeição Quente	3 a 5	Um pedaço de carne e pão ou uma sopa grossa de vegetais, além de frutas frescas
Refeição Completa	5 a 10	Carne, queijo e pão frescos ou uma sopa grossa de vegetais e carne, além de frutas frescas
Banquete	50 a 100	Uma lauta refeição contendo vinhos, carnes, pães doces e salgados, queijos, vegetais frescos, saladas e frutas frescas e cristalizadas.
Camarote	2 a 10	Um espaço privativo para até 6 pessoas. Custo por hora.
Comida e água para cavalos	2 a 5	Tratamento padrão para as montarias, não inclui cuidados especiais.
Lavanderia	2 a 5	Por conjunto de roupa.
Passagem Comum**	10	Você é transportado por alguém, ou recebe um cavalo emprestado. Ainda tem de providenciar, ou pagar por sua comida na hora das refeições. Você precisa providenciar sua própria tenda.
Passagem Completa**	15	Como acima, mas com todas as refeições inclusas.
Passagem Especial**	20	Como acima, mas você vai em uma carroça mais confortável e com poucas pessoas. Sua tenda é providenciada pela organização da caravana, normalmente dividida com outra pessoa.
Passagem Privativa	60	Como acima, mas você tem uma carruagem privativa que também serve como quarto. A carruagem pode ser ocupada por até quatro pessoas.
Quarto Comunal*	1 a 3	Uma cama e um baú numa sala comum.
Quarto comum*	5 a 10	Cama de peles para duas pessoas, guarda-roupas e escrivaninha com cadeira.
Quarto grande*	10 a 20	Uma cama com colchão de penas para duas pessoas, guarda-roupas, baú, escrivaninha com cadeira, lareira e uma tina para banho.
Quarto comum para quatro pessoas*	20 a 30	Igual à um quarto comum, mas com duas camas e uma mesa com quatro cadeiras.
Quarto grande para oito pessoas*	30 a 50	Igual ao quarto grande, mas com quatro camas, uma mesa com quatro cadeiras e uma sala com latrina e tina de banho separada.
Segurança Extra	-	É sabido que em certas caravanas os guardas protegem mais determinados passageiros, pois esses pagam mais caro para garantir sua segurança e, na maioria das vezes, a segurança de seus produtos. Esse custo é bem variável dependendo do que está sendo protegido.

**Preço da Diária*

***Preço por dia de viagem.*

POÇÕES

Cada frasco de poção contém líquido suficiente para apenas um uso – geralmente 100 ml. Como algumas poções podem ter efeitos diversos se forem consumidas (ou usadas) em quantidades maiores, esse é o tamanho padrão para poções, e containers com quantidades maiores de poções são extremamente raros.

DESCRIÇÃO DAS POÇÕES

Item: O nome mais comum da poção.
Peso: O peso da poção, incluindo o frasco que a contém.
Custo: O custo em moedas da poção.
Aura: Todo item mágico exala uma aura mágica. Esta aura só é detectável através da magia Detectar Magia. Ela pode possuir 5 tipos de intensidade:

Nula: Itens mundanos que produzem efeitos mágicos fracos.
Fraca: Itens mágicos menores, com efeitos mágicos fracos.
Média: Itens mágicos que simulam efeitos de magias básicas.
Forte: Itens mágicos que simulam efeitos de magias avançadas
Divina: Itens criados diretamente por uma divindade, com efeitos extraordinários.

Observações: Lista os efeitos da poção (a maioria só ocorre se ela for ingerida).

TABELA DE POÇÕES

Item	Peso	Custo	Aura	Descrição
Antídoto Básico	0,12	50	Nula	Anula os efeitos de qualquer veneno natural.
Extrato Explosivo Menor	0,12	250	Nula	Se este frasco romper, causa 10/fogo de dano em tudo e todos que estiverem a até 3 metros de distância
Elixir da Restauração	0,12	150	Nula	Recupera 30 Pontos de Vida e 30 Pontos de Mana
Elixir de Mana	0,12	100	Nula	Recupera 30 Pontos de Mana
Elixir de Vida	0,12	50	Nula	Recupera 30 Pontos de Vida

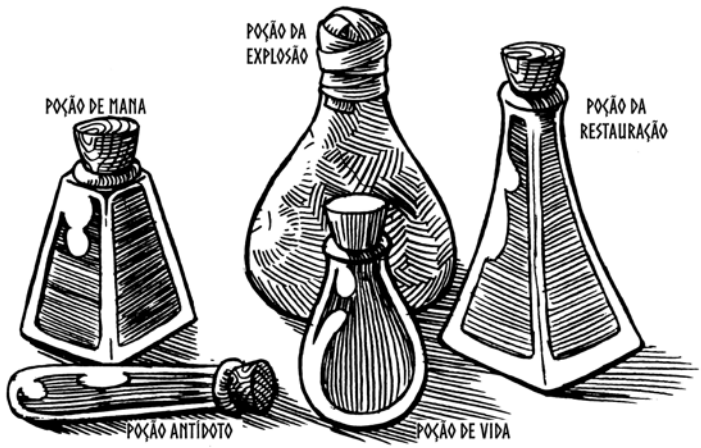


TABELA DE INSTRUMENTOS MUSICAIS

Item	Preço	FN	Peso	Descrição
Alaude	50	1	0,5	instrumento de corda que pode ter 15 à 24 cordas
Berrante*	30	3	2	instrumento de sopro produzido a partir de um grande chifre, cuja variação de som é feita pelo modo de soprar do músico
Bohdran	30	1	0,5	instrumento de percussão segurado com uma mão e percutido com uma baqueta de ponta dupla
Bongô	40	1	1,5	instrumento de percussão constituído de dois pequenos tambores unidos lado a lado que são percutidos com as mãos
Chifre	20	1	0,5	instrumento de sopro que pode ser produzido com um pequeno chifre ou em metal, cuja variação de som é feita pelo modo de soprar do músico
Flauta Doce	20	1	0,2	instrumento de sopro geralmente de madeira ou osso constituído de um tubo com orifícios que devem ser tampados com os dedos para tornar o som mais grave ou mais agudo
Flauta de Pã	15	1	0,2	instrumento de sopro de madeira constituído de vários tubos que, quando soprados, produzem notas individuais e devem ser assoprados em sequencia para produzir melodias
Gaita de Fole	200	2	5	instrumento de sopro constituído de um saco de couro ligado à uma série de foles e um bocal com orifíos que devem ser tampados para produzir sons mais graves ou mais agudos, enquanto o músico aperta o saco de couro para produzir notas mais altas ou baixas
Harpa	100	3	35	Instrumento de corda pesado, com 70 à 80 cordas, que deve ser posicionado no chão para ser tocado, impossível de usar em movimento.
Hurdi Gurdi	100	1	1,5	instrumento de corda com uma manivela que mantém as cordas girando, enquanto o músico aperta teclas que comprimem as cordas gerando notas
Jorvik*	10	1	0,1	instrumento de sopro constituído de um pequeno bloco de madeira com orifícios escavados que, quando soprados, produzem notas individuais e devem ser assoprados em sequencia para produzir melodias
Lira	50	1	1	um instrumento de corda em formato de meia-lua, com 40 à 60 cordas
Pandeiro	20	1	0,2	instrumento de percussão constituído de um couro esticado em uma moldura, percutido com a mão
Tamboril	30	1	1	instrumento de percussão constituído de um tubo de madeira encimado por um couro esticado, geralmente percutido com uma baqueta
Rabeca	100	1	0,5	Instrumento de corda que é tocado esfregando-se fibras montadas em um arco sobre as cordas

** Esses instrumentos só ocupam uma mão*

Apêndice – Condições

*Aqui estão as descrições de todas as condições que podem afetar um personagem ao longo de suas aventuras. Algumas Habilidades descrevem seus efeitos através de condições, isso permite que a descrição das habilidades seja mais direta apenas especificando qual condição ela causa ao alvo. As condições descritas a seguir tendem a abranger o máximo de situações possível, porém o Mestre tem toda a liberdade de ajustar as condições para situações especificas que venham a ocorrer, ou até mesmo criar condições nov*as.

Amedrontado

Personagem sobe certos efeitos de medo são considerados Amedrontados, não podendo realizar nenhuma ação ofensiva – atacar, lançar magias ou usar Habilidades de Ação – contra a criatura que é a fonte de seu temor.

Atordoado

Personagens que sofrem um trauma físico considerável e repentino estarão atordoados (como uma queda, ou alguns ataques contundentes e a maioria dos danos por eletricidade). Isso lhes deixará incapazes de um controle absoluto sobre seus movimentos. Um personagem atordoado tem -1 na Defesa, no Deslocamento e em todos os seus testes.

Caído

O personagem está prostrado no chão e tem um redutor de -2 em sua Defesa contra ataques corporais e em todos os seus ataques. Um personagem Caído pode usar sua ação de movimento ou uma ação padrão para se levantar.

Cego/Invisível

Um personagem que tenha seus olhos feridos ou sua visão totalmente obstruída – devido a ambientes totalmente escuros ou tendo sido vendado – é considerado cego. Um personagem cego realiza todos os seus testes como se fosse Inapto, e falha automaticamente em todos os seus testes de Armas de Distância e Percepção baseados na visão. Além disso, um personagem cego não pode usar Habilidades de Reação.

Testes para conjurar magias com alcance Pessoal são realizados normalmente, mas magias com alcance de Visão falham automaticamente.

Um personagem invisível gera os mesmos efeitos descritos acima contra todos os seus adversários, ou seja: qualquer personagem falha automaticamente em testes de Armas de Distância e Percepção baseados em visão relacionados à ele, e todos os outros testes (incluindo magias de toque) são realizados como se o atacante fosse Inapto. Além disso, é impossível lançar magias com um alcance maior do que toque contra o alvo, mas um conjurador pode realizar Magias que afetem uma área onde ele imagina que o personagem pode estar – a Magia é realizada normalmente, mas o alvo pode perfeitamente não estar dentro da área afetada, a critério do Mestre.

Distraído

O personagem está sob algum efeito que não permite que ele se concentre ou perceba adequadamente o ambiente ao seu redor. Efeitos que geram cegueira parcial – como mudanças de luminosidade bruscas ou areia nos olhos – produzem essa condição, assim como embriaguez e alguns venenos específicos e também áreas com barulho extremo – causado por algumas Músicas de Bardo ou em algumas situações extremamente específicas, como estar logo abaixo ou mesmo dentro de um sino badalando, por exemplo. Um personagem distraído realiza todos os seus testes como se fosse Inapto, falha automaticamente ao tentar realizar Magias e não pode utilizar Habilidades de Reação.

Enregelado

Um personagem enregelado está sobre algum efeito de frio intenso. Exposição prolongada ao frio – meia hora sob uma nevasca ou em uma gruta de gelo ou uma hora debaixo de chuva fria – sem a proteção adequada geram efeitos de enregelamento até que o personagem possa se aquecer de alguma forma. Durante o combate, graças ao surto de adrenalina e atividade física intensa, efeitos de enregelamento se dissipam em 2 turnos. Um personagem enregelado realiza todos os seus testes como se fosse Inapto e seu deslocamento fica reduzido à metade (arredondado para cima).

Fatigado

Sempre que, na opinião do Mestre, um personagem fizer muito esforço físico, algo que seja extremamente exaustivo, estendendo essa ação por vários turnos consecutivos. Ele deve exigir que o personagem passe em um teste de Força, a dificuldade vai depender do quão exaustiva for a ação. Em caso de uma falha ele ficara Fatigado por um número de turno igual ao número de turnos que se manteve executando a ação que causou a fadiga. Um personagem Fatigado não pode realizar nenhuma ação durante seu descanso, limitando-se a tomar fôlego.

Faminto/Desidratado

Um personagem que passe um dia inteiro sem ingerir pelo menos 1 litro de água é considerado Desidratado. Um personagem Desidratado perde 20 Pontos de Vida e 20 Pontos de Mana a cada dia e não recupera Pontos de Vida eou Mana por descanso. Essa Condição é removida se o personagem Desidratado beber 1 litro de qualquer líquido (exceto bebidas alcóolicas).

Um personagem que passe uma quantidade de dias igual a sua Força sem ingerir uma refeição é considerado Faminto. Um personagem Faminto não recupera Pontos de Vida ou Mana por descanso e precisa um teste de Força (Dificuldade 10) a cada dia que estiver Faminto. Falha nesse teste significa que o personagem perde 10 Pontos de Vida e 10 Pontos de Mana. A dificuldade desse teste aumenta em +2 a cada vez que o teste for feito. Essa Condição é removida se o persoangem Faminto consumir uma refeição.

O Mestre pode facilitar o teste ou atenuar os efeitos caso o personagem esteja ingeringo pouca água e comida (como num caso de racionamento). Por outro lado os efeitos podem ser intensificados e os testes dificultados caso as circunstâncias sejam desfavoráveis (como uma viagem pelo deserto).

Imune a [Dano]

O personagem é imune a um dos 6 tipos de dano do Mighty Blade (Contusão, Corte, Perfuração, Frio, Fogo e Eletricidade) e não sofre dano nenhum de uma fonte que cause esse tipo de dano.

Exemplo: Um personagem Imune à Perfuração que sofra um ataque de uma Picareta de Guerra (Dano 10/Perfuração) não sofre dano algum do ataque.

Um personagem com Imunidade a [Dano] fica Resistente a [Dano] quando for afetado por um efeito que o torne Vulnerável a [Dano], e passa a sofrer metade daquele tipo de dano.

Exemplo: Um personagem que seja Vulnerável a Frio e receba Imunidade a Frio por se tornar um Lich, por exemplo, recebe apenas Resistência a Frio no lugar de Imunidade.

Indefeso

Alvos inconsciente (através de efeitos que os façam perder totalmente os sentidos, não apenas dormindo), totalmente contido (braços e pernas amarradas, constringido por alguém com o dobro de sua Força ou através de um Sucesso Decisivo) ou "Por Um Fio" (ver pág. 29) estão totalmente incapazes de se defender, e não têm como resistir a nenhum efeito externo. Um personagem indefeso pode sofrer morte instantânea se um oponente atacá-lo com a intenção de matar. O dano do ataque é totalmente irrelevante (uma faca cega é fatal se o opoente não pode se defender, e mesmo desarmado um personagem pode simplesmente estrangular uma vítima indefesa até matá-la).

Paralisado

O personagem não pode se mover por conta de restrições físicas – totalmente amarrado, sendo contido por uma criatura

muito mais forte, debaixo de um peso muito grande – ou mágicas. Um personagem Paralisado não pode se mover ou realizar qualquer ação exceto falar e realizar testes de Percepção – e mesmo nesse caso, ele pode ser considerado Inapto, já que não pode mover o rosto para olhar em qualquer direção, nem estender os braços para tocar em algo, por exemplo. Um personagem paralisado também é considerado Surpreso.

RESISTENTE A [DANO]

O personagem é resistente a um dos 6 tipos de danos do Mighty Blade (Contusão, Corte, Perfuração, Frio, Fogo e Eletricidade) e sofre apenas metade do dano (arredondado para baixo) de uma fonte que cause esse tipo de dano.

Exemplo: Um personagem Resistente à Contusão que sofra um ataque de um Martelo de Guerra (Dano 10/contusão) sofre apenas 5 pontos de dano.

Resistência a [Dano] e Vulnerabilidade a [Dano] se anulam mutuamente. Um personagem Resistente e Vulnerável a um mesmo tipo de dano sofre dano normal daquele tipo de dano.

Exemplo: Um personagem Vulnerável a Fogo que receba Resistência a Fogo através da magia Resistência Elemental, sofrerá dano normal por fogo até que o efeito de Resistência Elemental termine.

SURPRESO /DESPREVENIDO

Se o oponente estiver desatento ou despreparado contra um ataque, você pode rolar +1d6 em seus testes de ataque contra aquele alvo. Isso pode ocorrer de diversas formas: Um Patrulheiro escondido na copa de uma árvore mirando um urso que passa abaixo dele, um ladino com Flanquear atacando um gnoll enquanto este ataca o guerreiro, um espadachim que se aproxime sorrateiramente de um guarda, um guerreiro que decida subitamente atacar um oponente, um bardo que ataque um vigia orc adormecido...

Apenas ações físicas diretas contra o alvo recebem esse benefício – um teste de Furtividade para aliviar um nobre de suas moedas pode contar como um ataque surpresa, mas testes para se esconder de um alvo, ouvir furtivamente uma conversa e Habilidades dos tipos Magia e Música nunca recebem benefícios contra alvos Desprevenidos, já que o personagem está realizando um teste para saber se suas próprias capacidades lhe permitem atingir um resultado desejado.

Em qualquer situação que permite que se role Iniciativa, não há mais chances de que um alvo esteja desprevenido; nenhum personagem envolvido em combate é considerado Desprevenido, exceto em situações especiais, como algumas Habilidades dos Ladinos. Claro, uma magia ou efeito que faça um alvo dormir o coloca em uma situação em que ele está desprevenido – irá deixa-lo despreparado, pelo menos até ser acordado com um ataque...

Alvos dormindo, postos a ferros ou paralisados são sempre considerados Desprevenidos, mesmo que estejam em situação de combate.

VULNERÁVEL A [DANO]

O personagem é vulnerável à um dos seis tipos de danos do Mighty Blade (Contusão, Corte, Perfuração, Frio, Fogo e Eletricidade) e sofre o dobro do dano de uma fonte que cause esse tipo de dano.

Exemplo: Um personagem Vulnerável a Corte que sofra um ataque de um Machado Pesado (dano 12/Corte) sofre 24 pontos de dano.

Resistência a [Dano] e Vulnerabilidade a [Dano] se anulam mutuamente. Um personagem Resistente e Vulnerável a um mesmo tipo de dano sofre dano normal daquele tipo de dano.

Exemplo: Um personagem Vulnerável a Fogo que receba Resistência a Fogo através da magia Resistência Elemental, sofrerá dano normal por fogo até que o efeito de Resistência Elemental termine.

Index de Habilidades

- A -

Abençoar Aliados 1 130
Abençoar Aliados 2 133
Abençoar Objeto 130
Abraço de Pedra 72
Acrobata 91, 108, 118
Adaptabilidade 61
Anular Golpe 103
Aparar 78, 91, 108
Aparar Magia 84, 96, 124, 130
Aptidão Elemental 99, 127
Arborícola 51
Arco Voltaico 96
Aríete Mágico 96
Armadilheiro 108, 119
Armadura Fiel 125
Arma Fiel 124
Arma Gélida 124
Arma Incandescente 124
Arma Relampejante 124
Arqueria 117
Arqueria de Mestre 122
Asas Celestiais 84, 130
Asas Fortes 69
Asas Pesadas 67
Asceta 131
Assuntos Diversos 63
Astuto 75
Ataque Aleijador 91, 108, 119
Ataque Chocante 127
Ataque Congelante 127
Ataque do Búfalo 103, 137
Ataque Evasivo 108
Ataque Fantasma 125
Ataque Flamejante 127
Ataque Giratório 103
Ataque Redirecionado 78, 91, 108
Ataque Simultâneo 103
Atropelar 140
Audácia 63, 75
Aura de Cura 1 131
Aura de Cura 2 133
Austeridade 113

- B -

Banir 115
Barganha 63
Benção de Ellenis 84, 119, 137
Benção de Lathellanis 49
Berserkir 45
Bestializar 84
Bola de Fogo 96
Braços Extras 1 72
Braços Extras 2 72
Bravura Selvagem 1 45, 137
Bravura Selvagem 2 45
Brigão 103, 137

- C -

Cabeça Dura 48
Caçador de [Criatura] 119
Caçador de [Monstro] 121
Caminhada Fantasma 140
Caminhada Mágica 84, 131
Camuflagem 110, 121
Canção da Provocação 78
Canção da Sereia 81
Canção Desconcentrante 81
Canção Desesperadora 78
Canção do Réquiem 82
Canção do Triunfo 79
Canção Exultante 79
Cariátide 131
Cascos Ágeis 57
Cavaleiro Experiente 113
Chamado do Alfa 138
Chamas Internas 1 60
Chamas Internas 2 60
Chuva de Flechas 119
Chuva de Flechas 2 121
Círculo da Proteção 133
Código da Coragem 113
Código da Cortesia 113
Código da Honestidade 113
Código da Justiça 114
Código da Lealdade 114
Comando Heroico 115
Combate com Duas Armas 1 92, 108, 138
Combate com Duas Armas 2 93, 105, 110
Combate Montado 114
Combate Pesado 103
Combate Tático 92, 104, 114, 125, 137
Companheiro Animal 1 85, 119, 137
Companheiro Animal 2 85, 120, 137
Companheiro Animal 3 87, 121, 140
Companheiro Espiritual 140
Comunhão com Espíritos 69, 138
Congelar 96
Conhecimento Arcano 95, 123
Conhecimento Místico 83, 129
Conjurar Abrigo 87
Conjurar Arma dos Deuses 131
Conjurar Broquel Místico 132
Conjurar Escudo 125
Conjurar Falange do Destino 134
Conjurar Lança do Destino 131
Constituição Feérica 52
Contato com Espíritos 69, 138
Contatos no Crime 108
Contos da Estrada 75
Convocar Animais 85
Coração da Batalha 81, 94, 116
Coração da Montanha 46
Coração da Montanha 2 48
Corpo Fechado 132
Corpo Pesado 64
Corte Arterial 92, 109
Criar Golem 134
Cura Espiritual 138
Curar Ferimentos 1 132
Curar Ferimentos 2 134

- D -

Dança das Espadas 1 92
Dança das Espadas 2 94
Dançarino do Ar 69
Decapitar 94
Defesa Agressiva 104
Defletor 104, 114
Desarmar Oponente 92
Desativar Item 125
Despertar a Flora 88
Destemor 116
Destruição Elemental 128
Detectar Magia 85, 97, 125, 132
Disparo Certeiro 120
Disparo Forte 120
Dissipar Magia 88, 99, 127, 134
Diversidade 63
Dobro ou Nada, O 63
Dogma 132
Dogmas 142
Dom da Magia 51, 54
Duro como Pedra 48

- E -

Égide 114
Eletricidade Estática 97
Eletrosfera 100
Eloquente 79, 92, 109
Emboscar 110, 121
Empalar 121
Enfeitiçar Arma 1 125
Enfeitiçar Arma 2 128
Enfeitiçar Armadura 125
En Passant 111
Entrelaçar 85
Espírito Animal 86, 120, 138
Espíritos Animais 144
Estabilidade 48, 72, 104
Estraçalhar 140
Evasão 79, 92, 109, 120
Evocar Nevasca 88
Evocar Temporal 86
Exorcismo 132
Explorar Surpresa 111

- F -

Falhas da Armadura 92, 109, 120
Faro 75
Flanquear 109
Flauta de Pã 57
Flechas Rápidas 120
Flexível 109
Força de Explosão 105
Forjado à Fogo 48
Forma Animal 1 138
Forma Animal 2 140
Forma da Raposa 75
Fortaleza 66

Fruto Revigorante 86
Fulgurante 60
Fúria Bestial 45
Furtivo 79, 109, 120

- G -

Garras 66
Gatuno 107
Gavinhas e Espinhos 88
Golpe com Escudo 104
Golpe Devastador 1 104
Golpe Devastador 2 105
Golpe do Vento 127
Golpes Rápidos 92, 110
Graça Divina 132
Gregário 63, 72, 79
Grito de Guerra 1 79, 114
Grito de Guerra 2 81, 105, 116
Grito de Intimidação 81, 106
Grito Ensurdecedor 79
Grito Estilhaçador 79
Guardião da Natureza 141
Guerreiro de Aço 1 104, 114, 126
Guerreiro de Aço 2 106, 116, 128
Guia Espiritual 136

- H -

Habitante do Deserto 58
Herança Feérica 51, 54
Herbalismo 86, 120, 139
Hierofante 89

- I -

Imparável 66
Implacável 94, 106, 116, 128, 141
Improvisação Ladina 111
Imunidade Espiritual 141
Incandescer 100
Inferno 100
Inflamar 97
Infravisão 97
Integridade 116
Intelecto Élfico 51
Investida Forte 106
Investida Mortal 93, 104
Invisibilidade Natural 51, 54
Invocar Elemental 1 97
Invocar Elemental 2 98
Invocar Elemental 3 100
Invocar Espírito Animal 139
Isnuu 54

- J -

Justiça Final 1 115
Justiça Final 2 116

- L -

Levitar 98
Língua Afiada 80, 93
Luzes das Fadas 51, 54

- M -

Maestria Elemental 101
Malabarista 80, 110
Manter Golem 134
Manto Crepitante 98
Marrada 57
Matador de [Criatura] 122
Melodia da Fúria 82
Melodia Dançante 80
Melodia do Enjoo 80
Melodia do Repouso 80
Melodia dos Animais 82
Melodia Sonífera 80
Mente Disciplinada 98, 126
Mente Iluminada 60, 69
Mestre das Adagas 1 110
Mestre das Adagas 2 110
Mestre das Adagas 3 111
Mestre das Notas 81
Mestre de Armas 1 90, 102, 112
Mestre de Armas 2 94, 106, 128
Mestre de Armas 3 106
Mestre Domador 141
Mestre Especialista 111
Montaria Especial 1 115
Montaria Especial 2 115
Montaria Especial 3 116
Mordida Poderosa 66
Motivar 115
Mover Terra 86
Movimento Brusco 69
Movimentos Evasivos 93, 110

- N -

Nascido nas Montanhas 48, 72
Nocautear 105, 115

- O -

Olho da Águia 122
Olho do Furacão 88
Olhos de águia 69
Onda de Chamas 126
Onda de Frio 126
Onda de Raios 126
Onda Fantasma 126
Orbe de Contenção 89

- P -

Panache 93
Parede de Escudos 105, 115
Parede de Gelo 98
Passo Leve 111, 122
Patas Fortes 57
Pele de Pedra 70
Pele de Pedra 2 72
Pernas Vulpinas 73
Pintura Corporal 57
Poesia dos Bardos 77
Pontífice 135
Portal 134
Potência 45
Precisão 120
Presença Real 54
Primaz 135
Princípio Natural 86
Prisão de Gelo 100
Proteção Mística 133
Punho de Pedra 89
Purgar 133

- R -

Raça Florestal 51, 57, 75
Raça Subterrânea 48
Rajada de Água 87
Rajada de Espinhos 87
Rajada de Gelo 98
Rajada Elemental 99
Relâmpago 1 99
Relâmpago 2 101
Resistência Elemental 99, 126
Retalhar 94
Retesar Eficiente 121
Ripostar 94, 111
Robustez 45, 66
Rugido de Ahogr 66
Rugido do Alfa 139
Rugido do Predador 139

- S -

Sabedoria Selvagem 87, 121, 139
Sem Escapatória 93, 105, 115, 126, 139
Senhor das Lâminas 94
Sentidos de Caçador 66
Sopro de Fogo 60
Sorte 63

- T -

Telecinésia 99
Teleporte 1 99
Teleporte 2 101
Tempestade de Gelo 101
Tempestade de Lâminas 94
Toque Místico 133
Touché 93
Transpor 105
Trapaceiro Impecável 82, 111
Truque Sujo 81, 110, 121
Turbilhão 87

- U -

Ulfhednar 45

- V -

Valor da Vitória 94, 106, 116
Vantagem Animal 1 139
Vantagem Animal 2 141
Velocidade 133
Venefício 89, 122
Vigor do Deserto 60
Vigor Nórdico 43
Virtuoso 82
Visão Auditiva 75
Voador Exímio 54
Vocalista 82

Personagem: _____

Jogador: _____

Raça: _____ Classe: _____

Experiência: ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ Nível: _____

Motivação: _____

Mighty Blade

Desenho/Símbolo

Vida

Mana

Força

Agilidade

Inteligência

Vontade

Carga

Básica Pesada Máxima

Defesa

Bloqueio Esquiva Determinação

Ataque

Arma	Dano	Tipo

Habilidades

Nome	Dif.	Mana

Equipamento

Item	Peso	Custo

WWW.MIGHTYBLADE.COM